GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏·人



游戏机小编倾情演出

某一次感动

在游戏中寻找平淡见真诚的感觉

SPECIAL

本辑特别推荐

剑魂传说 刃魂系列背景故事

另类主音 音乐游戏全面回顾

精灵的完全整理 带你漫游精灵世界

RPG的历史 完结篇

游人小说

我的老板董鹏

爱情与阴谋

[游戏议会]

知识产权 阴影下的游戏业

康拉德的公式

DARKBABY 游戏文化随笔

鬼武者——日本历史杂谈

养眼或意淫，休闲或歇息

张弦的游戏批评专稿



游戏人将伴您度过一个愉快的初夏

卷首

游戏生涯要怎么度过，游戏生涯又是怎么度过的？这个看起来像是在卖弄深沉的问题，有没有困扰过你的内心呢？当你在闲暇时逛街，有缘买到这本书，看到这段话，并且会心一笑时，我想你一定是一个爱游戏的人。马克·吐温曾经打趣说，工作是一个人不得不做的事情，而游戏则是一个人可做可不做的事情。可能你匆匆翻过本书之后，又要投入繁忙的工作或者学习之中吧……

的确，每个玩家的身上都担着很多责任。考试的分数，选择的学校，明天的工作和家里的米缸……我们都在不停地思考，长高，成熟，为梦想而奔波和奋斗，最后可能忙于生计，让工作代替大部分快乐的游戏。

所以年复一年，老玩家走了，新玩家来了，在游戏的大家庭里总有一些和睦相处，其乐融融的景象。林令开先生说"戏如人生"，那是一种认真对待戏剧中真情实感的人生态度，其实呢，游戏有时也如人生……踏上新的征程之前，我们总是喜欢抽出点时间来怀旧，于是呢，就有了这次《游戏·人》的几个特别制作的栏目。

我在windows中敲入这些字时，身旁的胜负师正和纱迦在开心地享受着《最终幻想X-2》的美妙世界，冷不防被我问起一句当年《最终幻想V》的问题，发了几秒钟呆，居然错过了YUNA的精彩换装画面；等我们几个都笑起来，才发现已经到了上班时间。其实本次《最终幻想V》的另类极限通关攻略就是他约到的，拿着这份攻略来体会一下过去的那份喜悦实在是一件美事；当然了，无论你拥有的是SFC，还是PS，甚至PS2，都可以再玩到这部游戏。

既然要重提陈年往事，索性就来个小小的集合。"某一次感动"这个特别策划栏目不为煽情也不为幽默，只是让各位编辑逐一登场介绍了曾经感动过自己的某个TV GAME，读罢这些文字，希望你能体会到游戏中平淡见真情的感觉。

在这本书中，张弦写来了一份很特别的游戏评论稿件，DARKBABY将会带你玩味鬼武者时代日本的一段历史，阿修罗呈上《刀魂》系列的背景故事，而PARADIN则奉上《RPG的历史》的完结篇……

对街机起家的大龄玩家而言，栾东的小说《我的老板董鹏》可能会带来一些共鸣；对于热爱游戏剧本的读者来说，冯慕雪的原创同人剧本《X-File之生化危机篇》也许会博得你的喝彩；如果你是爱好游戏评论的"新玩家"一族，我们在"游戏议会"栏目中也为你准备了一些优秀的评论文章……

哦，本来不打算这样写的，现在的卷首语看起来快要变成目录了——当然，目录在本页的右面呢（笑），我们还是期待这些内容能够受到大家的认可，也希望这一次《游戏·人》和今后的《游戏·人》都能够为游戏人繁忙的生活带来一些休闲的气氛和融洽的感觉。

泰坦

2002年3月5日



《游戏·人》第二辑

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS
游戏·人

CONTENTS 目录

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

鬼武者——日本历史杂谈

文：DARKBABY

一.《鬼武者》事件发生地稻叶山城考证

稻叶山城位于现在日本岐阜县的故城，最初名为井之口城，镰仓时代的建仁元年（公元1201年）中纳言二阶堂行政移居城于此。那时美浓平原是日本重要的稻米产地，每当秋熟在城头眺望远近皆是金灿灿的丰熟佳景，道镜有诗曰："笑语今岁天下足，来春尤闻稻叶香！"因得名稻叶山城。此外镰仓室町时期远近文人高僧常大集于山后观枫故又称金华山城！原先作为显贵退隐的居城到了纷乱的战国时代却逐渐演变成具有强大军事作用的大型城堡。凭山而筑的城郭里外三层，数里之外都可以望见标志性建筑通体白色的三层五阶天守阁，使这一切达到极盛的便是战国的奇人斋藤道三。



斋藤道三本名西冈庄五郎，出身于侍奉天皇的武士家。当时正是皇权极度衰微的年代，连关白一条兼良等因迫于生计沿街贩菜而被讥为"贩菜宰相"、"寄食纳言"，下级武士的生活可想而知了！少年之时庄五郎就进入了京都妙觉寺为僧，法号"法莲坊"。其佛法精深、弁舌机巧，被座师觉行院誉为"凤雏"，可比肩昔日曾驻锡于此的大德一休宗纯（就是国人熟知的"聪明的一休"）。同寺僧人"南阳坊"出身美浓豪门长井氏，因仰慕法莲坊的才能而与之倾心结交，并时常馈赠大量黄金。数年后南阳坊回到美浓就任鹫林山常在寺主持，而法莲坊却还俗离开了寺院。后世史家凭臆断认为庄五郎还俗是出于野心的膨胀，而著名的史学家海音寺潮五郎却不这么看："根据世传斋藤道三盛年的画像可以推测出他青年时相貌绝美，该人一生又酷嗜酒肉喜好女色，这样的一个人物被迫还俗也是完全可以想象的。"

还俗娶妻后的庄五郎开始了"卖油郎"的生涯，当时日本的油类专卖都被神社寺庙所控制，取得"免许状"后庄五郎凭借着三项独特的技能很快成为京畿闻名的油商。其一是精确公道的筹算能力。二是他将一枚唐开元钱置于油壶口上将油从钱孔中倒入至满时钱上仍不沾滴油，人们为了观看这样的奇技而竞相争购。为了感谢顾客光临庄五郎经常当街表演歌舞，吟唱时曲跳着幸若舞（这点很像他的女婿织田信长）的卖油郎一时名扬四方！"依靠毫厘之利成为巨富何等困难，今日之世乃武家的世界，立身出世唯此一途可行！"贩油进入美浓的庄五郎向已被尊为"日运上人"的南阳坊表达了自己的心愿。被推荐给美浓实权者长井越中守长张后其才智才觉获得了认可，长井越中守又向主君土岐赖艺引见，君臣极为投契。庄五郎承继绝嗣的名门改名为西村勘九郎，赖艺的爱妾深芳野仰慕美貌与之私通并于九月后产下一子，也就是后来的斋藤义龙。（关于斋藤义龙是何人之嗣一向是世人争论的话题！虽说不足月出生实属常事，却以义龙粗陋的外表与道三不类而归为土岐赖艺之胤。）凭借着高明的政治手腕他逐步取得了全美浓的统治权，改名为斋藤秀龙，数年后称入道法名道三。

斋藤道三将居城由鹭山城迁往稻叶山城，为了压制动荡的人心，他采取了极端严酷的施政，动辄对偷窃等小罪施以车裂之刑。最令人发指的是釜刑的实施，将罪人及其妻儿、兄弟一起投入大火焚煮的釜中。"噫！犯尽了鬼神惊异的罪行……"《信长公记》的作者如此慨叹。作为一个青年时代身为"日莲宗"有道高僧的人中年后竟然会这样残忍也算得上是天下少有的异数！

斋藤道三为美浓的贡献也颇为卓著，稻叶山城成为了百商云集的繁华都会，道三在另一面又表露了和他爱婿信长类似的人格分裂性，他经常召聚家臣文人举行茶会并大力恢复镰仓时代的观枫雅集。金秋时节远自陆奥、萨摩的各地僧侣画师咸集于斯！著名的狩野山乐《高台观枫图》上留有道三的墨迹："一碗苦茗品人生，四叠半茶室观天地，一枝英姿窥百花"，何等闲静淡泊、幽玄雅致的境界。就是这样一个表里不一被称为"蝮蛇"的人物统领了美浓二十多年，为了平息家臣内部的不稳情绪道三将家督让给了长子斋藤义龙（实为土岐赖艺之子）退隐于鹭山城。其计划的实质是嫡子龙重、龙元尚年幼，他以退为进等待时机使亲生骨肉能再度掌握实权。

弘治元年（1555年）秋十月获知自己身世的斋藤义龙在稻叶山城二之丸举行盛大的观枫宴，席间斩杀了龙重、龙元，并宣布征讨道三。鹭山城中的道三看见两子尸体和义龙的手切状后仰天大呼："我真愚蠢啊！！"两方军事动员的结果是稻叶山一方一万七千五百人，鹭山一方仅两千八百人。道三和义龙在长良川战后约半年、弘治二年四月十八日、最后一战败北道三战死后首级被送往稻叶山城示众。斋藤道三时年六十三岁。综观此人的一生用尽权谋术数，手段毒辣，是战国动乱时代的代表人物。有一点不可否认，由于道三的苦心经营稻叶山城成为近畿一代著名的大商埠。

斋藤道三将爱女归蝶嫁给了尾张的织田信长，道三和义龙战时信长并未依约发兵援救，原因是当时尾张领内反对信长的势力很多，长时间留在美浓是极为危险的。以后十年间经历了桶狭间合战，斋藤义龙患天花病死等事件信长仍无法实现占领美浓进而夺取天下的志愿，《尾张阵中记》记载信长经常半夜起身登上天守阁顶眺望北方至破晓，妻子鹭山殿阿浓（归蝶姬）当然发觉这一切，有一夜信长又悄然凭窗北眺，鹭山殿行来问道："殿下在这里看什么？？"信长狼狈地回答道："啊！啊！！星辰、北斗……"

"您是在眺望稻叶山的白色城楼罢！"夫妻两人会意地相视而笑。在鹭山殿的指点下信长对西美浓稻叶、安藤、氏家三豪族进行了策反工作，终于在永禄十年八月攻克了稻叶山城实现了夺取天下的第一步。移居城于稻叶山进行了大幅改修并听从高僧泽彦的教诲改名为"岐阜"。由于信长的励精图治使得衰颓了多年的名城逐步恢复了往日生机，在那时曾在岐阜拜会过信长的著名天主教神甫路易斯·佛罗伊斯在《东方历游记》中曾详细记述了岐阜的繁华精巧。

关于信长和岐阜的逸闻很多，以下两个我以为是比较具有代表性的，可以从中看到织田信长复杂的性格；路易斯·佛罗伊斯在拜会信长时曾赠送了一名昆仑奴（黑人），信长一直不相信那漆黑的皮肤是天然生成，怀疑是用某种染料涂抹的。他便命昆仑奴每天泡在热水中洗浴并亲自在旁观察，良久方信。又云信长一度怀疑大将稻叶



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



一铁谋反，便将之召到岐阜欲加以诛杀。一铁等候在大厅时发见壁衣后伏有刀斧手，心知命在呼吸之间。当时他装作观看壁上悬挂的雪舟《足利尊氏寒夜行军图卷》，口中高声背诵着唐诗："云横秦岭家何在，雪拥蓝关马不前……"慷慨激昂、声泪俱下。信长听后甚怜遂赦其无罪。近臣和田惟政惊问其故，信长说："听其朗诵可知一铁心中无愧，想来传言殊不可信。"在鬼武者等一系列游戏或者影视动画里往往将织田信长无端加以妖魔化，事实上他对日本近代史的发展起了重要作用，乱世用重典向来是中外政治家通用的手段，信长是个真性情的汉子，悲剧式的英雄人物。

信长移城岐阜七年后的天正四年（1576年）正月近江安土城完工，此后岐阜就成了嫡子信忠的居城。六年后本能寺之变中信忠被杀。

其后织田信孝继任城主，贱之岳合战后信孝因与柴田胜家合谋事败自杀。仅做了一年的城主。

池田胜入斋信辉长子之助接任，次年四月父子皆战死于长久手合战。次子池田辉政继承了家业于天正十八年（1590年）小田原战后转封三河吉田城。

接替城主的关白秀吉的外甥羽柴秀胜，不久也在朝鲜役中暴病身亡。

为了抚慰痛失爱子的姐姐瑞龙院丰臣秀吉，秀胜之女被许配给织田信长嫡孙秀信，当时秀信年方十岁！成为末代城主的秀信后因在关原之战时加入西军，战后流放高野山仅五年忧愤病死。

综上所述，自稻叶山城的创建者斋藤道三以降历经十代城主全部遭遇了不幸的命运。道三被嫡子杀害、义龙染天花身故、义龙之子龙兴流落异乡穷困而亡、四代五代城主信长父子又遭家臣弑杀、信孝被丰臣秀吉逼迫自尽、池田之助随父出征战死、羽柴秀胜朝鲜役中暴病身亡、织田秀信丧失领地于高野山忧死；仅八代城主池田辉政因其父代替身亡而幸免。

民间传说由于斋藤道三绵绵不尽的怨恨使得岐阜变为不吉之城。由于这个原因和一国一城制的推行，关原之战后这座留传着无数战国佳话的名城逐渐被废弃了。

二．明智家记述－本能寺之变缘起

明智越前守光秀出身于土岐源氏，其父光安为斋藤道三亲信家臣，因封邑于东美浓明智城而得家名。长良川战时明智氏因跟从道三遭毁城灭家，明智光秀随母亲逃往越前避祸，成年为朝仓家臣。将军足利义辉弟义昭往来时深感光秀机敏儒雅，气度不凡，两人每每秉烛夜话至天明。光秀多次对义昭说："尾张织田信长素来忠勤皇室，领浓尾膏腴之地，手中有精兵数万，匡扶幕府之重任非斯人不可！"在他与和田惟政等人促成下，实现了信长引兵护送足利义昭堂堂进京就任将军的愿望。

由于明智光秀智谋过人兼之又系信长正室归蝶姬的族兄，侍奉织田家后一直受到重用。攻略摄津时曾以一千余军马困守孤城，击退来犯十倍之众的本愿寺僧兵。其后又与细川藤孝联名致书松永久秀使之降服！天正四年，得到信长南近江半国的封地，居城为坂本城。

天正五年后，织田信长和明智光秀原本融洽的宾主关系渐生隔阂。自幼笃信佛学又出身源氏的明智光秀对信长对待旧势力采取的狠辣手腕难以认同，信长火烧比睿山和驱逐将军义昭等事件更使光秀深信他乃是"第六天魔王"转世！六月间织田军进入中国地方原毛利家势力范围，羽柴秀吉攻取了播磨，并成功拉拢了备前的宇喜多氏，赫赫战功使他在织田家的地位一下子跃居明智光秀等之上。光秀领兵进入丹波后也受到加增丹波一国领地的恩赏，当地豪族波多野秀治兄弟反对检地进而引发了全国范围的暴动，明智光秀虽全力镇压仍无济于事。丹波动乱使得经略中国的计划受阻，盛怒之下织田信长在安土城召见光秀严厉申斥并削除丹波封地。天正八年信长亲自出征遣羽柴秀吉、明智光秀和丹羽长秀分三路进入丹波平乱，大小战事历经一年方使波多野兄弟退守孤城。丹波豪族负隅孤城急切难以攻破，信长派遣荒木氏纲为使节提出愿以明智光秀母亲为人质交换波多野兄弟等人赴织田营缔结和约。光秀母亲到达后波多野等一千丹波豪族十六人如约前赴织田营，信长竟下令将他们立即处死并对敌城发动突然袭击，城破之时光秀老母也火焚而死。自幼和母亲颠沛流离、相依为命的明智光秀闻讯后悲痛欲绝，对信长恨入骨髓。

天正十年（1582年）春，织田信长邀请盟友三河大名德川家康来京赏樱，由明智光秀担任接待役。光秀自知在信长眼里宠信日衰，对此事格外卖力。不惜耗费了数千贯金钱整修房舍、添置器物。中国方面战事正紧，日夜费心筹措军费的信长对此大为不满。下令解除了光秀职务命其回到坂本城悔过。



六月，接到羽柴秀吉求援书信，织田信长命令明智光秀整顿本部人马随同出征，光秀见信长所有主力都在各地征战，认为反叛时机已经成熟，与明智秀满、松田政近等秘密谋划。六月初一夜，织田信长父子到达京都，信长宿于城外本能寺，信忠驻于二条城。二日拂晓，明智军突然发动叛乱，信长死于本能寺大火之中，随即信忠也遇害。史称"本能寺之变"。事发时正在京都游历的德川家康化装成老妇侥幸逃脱。明智光秀于二日傍晚入宫拜谒天皇并进贡银币三千枚，随后他以出身于土岐源氏而自封"征夷大将军"。

明智光秀自以为羽柴秀吉前线吃紧分身乏术、而柴田胜家等最快也在一月后才能有所反应，并未抓紧时机备战，每日忙于招待公卿、使节。直到六月十三日羽柴秀吉以迅雷不及掩耳的速度率四万五千大军杀来时才仓促应战。十三日午时两军在山崎天王山布阵，羽柴秀吉统率包括丹羽长秀等原织田关西军大部四万五千人，明智光秀军约两万三千人。开始时松田政近等奋力突击一度将羽柴军前锋高山右近和中川清秀两部击溃，终因兵力不济渐成强弩之末。下午一时光秀姻亲筒井顺庆军从右侧向明智军本阵发动攻击。军队全线崩溃后明智光秀在逃往坂本城途中被乡民用竹枪刺死！

明智光秀有三女，一嫁于细川藤孝之子细川忠兴，也就是著名的格拉西亚玉子夫人，死于关原战前（KOEI《决战》有详细介绍）。

另一女嫁筒井顺庆子定次，天王山战后被迫自杀！筒井顺庆出身于大和多闻城僧兵世家，以狡诈残忍闻名于世。笔者曾看过一个名为《替身记》的演歌剧本，讲述了顺庆之父顺昭早亡，当时顺庆年方五岁。为了免遭三好家吞并家臣秘密寻访了一个相貌酷似顺昭的乞丐源吉为替身，顺庆成年后竟毒辣地将苦心抚育他的源吉剜目斩去手足杀害。该剧本由著名文人李叔同先生翻译，其中源吉双目失明后的一段独白最为感人！

还有一女就许配传说是《鬼武者》主角的明智秀满。秀满原名三宅右近将监弥平次，明智光秀堂弟后为光秀义子，别名有光春、左马介等。相传武艺高强、相貌英俊，天王山战后他正留守安土城。羽柴军攻来时他神情坦然，将仆役侍女连同金银财物原封送出城外，然后聚集城中族人在天守阁自焚身亡，天下名城安土也随之化为瓦砾。

明智秀满身为武人临危不忘大义，实为后人所景仰！下录其仿唐诗一阕以记：

赤城山夜宿

山寺空音心寂寥，
门外孤松影横斜。
转望不见来时路，
心如孤灯待天明。

养眼或意淫 休闲或歇息

文：张弦

终于，在经过大半年的广告轰炸之后，那些令玩家们望眼欲穿的大作们，随着2003年的大幕拉开而纷纷登场亮相了，果然是充满了温文尔雅、美丽柔和的小资情调。去年年末还在《忍》、《魂斗罗》的硬派热斗中拼杀的人，忽然发现今年这些大作，是得要自己换下一身汗臭的军装，转而泡起一杯香浓的咖啡来慢慢品尝的。今年年初的大作无疑都是充满着画面张力，也同样是让玩家轻松愉快的。TECMO那款让许多人几乎望穿了秋水的《死或生 极限沙滩排球》，公然以"养眼"为主旨，让玩家领教了什么叫做"休闲游戏"，而本以为会让人热血沸腾的几款动作大作——CAPCOM的《鬼泣2》、KOEI的《真·三国无双3》，也一改前作的高难度、挑战性，让玩家轻轻松松通关，舒舒服服享受帅气的人设和美丽的背景。看来，今年年初的游戏，"养眼"和"休闲"成了主题。

不过现在流行恶搞，我也来恶搞一下："养眼"的拼音缩写是YY，而"意淫"的拼音缩写恰好也是YY；"休闲"的拼音缩写是XX，而"歇息"的拼音缩写也是XX。所以，我要说的是，今年的主题，其实也是"意淫"和"歇息"。权且就当作是乱弹杂感罢。

美女，人见人爱

"TECMO的'《死或生》系列'是一个美女游戏！"想必现在很多玩家都会这么说。

在很多玩家的心目中，"《死或生》系列"已经跟"美女"紧紧挂上了钩。也许有人会举出很多论据来反驳这一点，但事实上，这正是"《死或生》系列"赖以成名的招牌。

自从TEMCO宣布要推出一个关于打"沙滩排球"的游戏起，大家心里都明白，就冲着《死或生》1代中出现的美女穿着泳装打斗的场面，这款新游戏就绝对不会只是"打排球"那么简单。

在格斗游戏的领域，"《死或生》系列"也算得上是一部较为成熟的作品，独树一帜的系统和简捷上手的操作感、高速对战的刺激感和爽快感，让它同SEGA的"《VR战士》系列"、NAMCO的"《铁拳》系列"在竞争中占有一席之地，同样成为3D格斗的品牌之一，有着不少的拥趸。不过，它的"美女牌"也同样是地球人都知道的。如果排除掉这个因素的话，那么"《死或生》系列"将会失去它最大的魅力。

谁都无法回避这一点：《死或生》一代推出的时候，就以"女性角色夸张的胸部晃动"作为卖点。那个时候，很多游戏中都已经有了人气度很高的女性角色，女性胸部抖动也并非TECMO首创，不过敢于拿这个作为招牌来打的，TECMO还真是第一个。

按照弗洛伊德的观点，任何兴趣都源于人潜意识中的性心理。所以，对于电子游戏这种以男性青少年为主要受众，又是让人在虚拟世界满足快感的娱乐方式来说，女性角色在游戏中的重要性不言而喻。

在这里笔者不想探讨那些HGAME，也就是以"色情"为主旨的游戏，这是另一个话题。笔者想说的，是在那些老少皆宜、登大雅之堂的主流游戏中，令广大玩家赏心悦目的女性角色们。

让年轻美貌的女孩成为游戏主角，特别是动作游戏主角，是个颇受欢迎的设定。动作游戏给女性有了一展身手的机会，可以充分展现她动作的华丽和优美，而这种设定本身让女性角色穿较为暴露的服装有了一个最好的借口——为便于打斗运动，不可能穿臃肿的服装。所以游戏中的美女们可以尽情展示其曼妙的身材和柔美的肌肤。

对于广大男性玩家来说，操纵美女角色是一种很奇妙的感觉：一来，他们可以全程欣赏美女的容貌、身材和姿态，二来，美女是受他们的操纵与控制，潜意识里使自己跟美女更为贴近。正是这种奇妙的感觉令游戏中的女主角大受欢迎。当年《街霸Ⅱ》推出的时候，惟一的女性角色春丽人气极高，毋庸置疑，她修长健美的大腿是很多玩家使用她的动力。

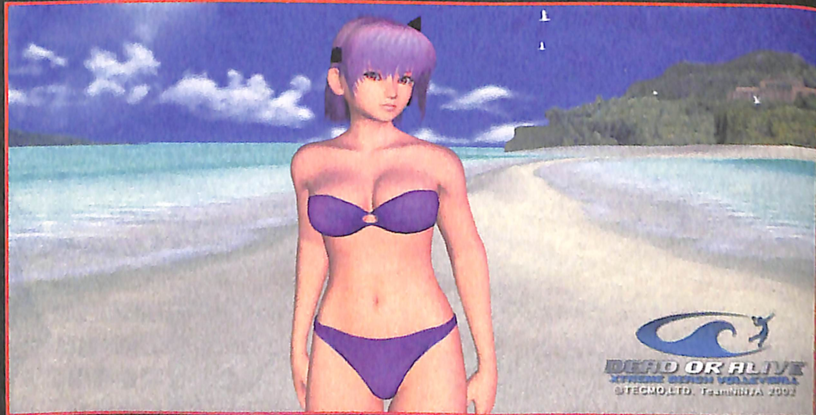
对女性玩家来说，女性角色同样也深受她们喜爱。首先，女性角色令她们有着"性别认同感"，她们选择女主角通关，可以让自己更好地代入其中；其次，女性同样喜欢看美女——当然她们的角度同男性不同——是带着欣赏与比较的目光去看的。

由此，游戏中的女性角色越来越多，玩家心中的"虚拟情人"也越来越多：《心跳回忆》中的藤崎诗织、《樱大战》中的真宫寺樱、《最终幻想Ⅷ》中的丽诺娅、《最终幻想Ⅹ》中的尤娜、《生化危机》中的吉尔、克莱尔、《寄生前夜》中的阿雅、《古墓丽影》中的劳拉、《街霸》中的春丽、《拳皇》中的不知火舞……

《VR战士》、《铁拳》、《刀魂》、《死或生》等3D格斗大作中都有大量女性角色，不过真正将这作为卖点并强化到极致的，只有"《死或生》系列"。

第一代《死或生》推出时，正值SEGA的《VR战士2》和NAMCO的《铁拳2》两款3D格斗游戏大行其道。这两作中女性角色不少，却并没有刻意去展示她们的"性感"，也并不在意那些残存的多边形棱角是否会令美女的姿色打折。这两家公司最关注的首先是"格斗的感觉"。而《死或





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

生》就截然不同了，穷尽当时能达到的机能，它对女性角色的刻画真可谓精雕细琢，可能让人产生不悦的多边形棱角自然是绝不能有，还要让人感觉到皮肤的细腻和姿态的柔美。所以，单从女性角色的精美程度来看，确实是超过《VR 战士 2》和《铁拳 2》的。

《死或生》第一作中，女性角色其实只有三个，单从数量来看确实不多，可三位美女个个都是容貌秀丽、身材出众，可爱的娃娃脸与丰胸细腰美臀的魔鬼身材完美结合，正暗合了很多人的欣赏口味。而且三位女主角一位是日本人霞，玲珑可爱；一位是中国人雷芳，独有风韵；一个是美国人蒂娜，健美性感，身材姿态各有特色，正代表了三种形态的美女，也满足了不同人的“YY”心态。所以，尽管《死或生》还有更多的男性角色，可是在玩者眼里，他们全都成了绿叶，仅仅地为了衬托这三朵“红花”而存在。仅有三名女角的《死或生》，却能以“美女格斗游戏”的品牌而著称。

游戏界的时装秀

在世嘉土星上移植的《死或生》，继续在“养眼”抑或是“意淫”的特色上做文章。格斗游戏史上第一部角色拥有超多服装可换的作品非它莫属。通过玩家的反复游戏、达成条件，游戏角色可更换的服装越来越多，三位美女更是一人有十余套，格斗服、学生服、旗袍、运动装、护士服、兔女郎服到比基尼泳装，一应俱全，完全就是一场时装展示会。感觉这三名女角与其说是格斗家，倒不如说是 T 型台上作秀的模特更确切。

前面说过，动作游戏中的美女都有足够的借口穿得暴露，不过暴露到穿着比基尼去打架，在笔者记忆里，似乎也是格斗游戏史上第一次。

不久，《死或生》推出加强版，增加了蒂娜的老爸贝司，以及和主角霞有着恩怨情仇的女忍者绫音。此作很快移植到PS主机上，画面较前作更加柔和鲜艳，而能更换的服装也增加更多，比如绫音一人就有三套比基尼泳装。由此一来，“时装表演”似乎已经成了“《死或生》系列”的专有特色，对于以后的续作，玩家们最期待的就是那些女主角们会穿上哪些更时髦、更性感、更出人意料的服装。

所以，当美版的《死或生 2》在 DC 上推出时，人们一面惊叹它更加精进的画面，一面又对其中角色没有隐藏服装而感到不满。于是，不久之后，TECMO 在 DC 上推出的日版《死或生 2》，每个角色都追加了多套服装，当然不乏许多性感的装束，清纯的中国女孩雷芳换上那套颇为撩人的黑色吊带晚装，令广大玩家惊艳一瞥。此后在PS2 上推出的《死或生 2 - HARDCORE》，再次追加服装，而 HARDCORE 这个颇有几分“暧昧”的词眼更是激起人们诸多想象：你可以理解为“过激”、“恶斗”，更能感受到其中“性”的隐喻。

在此作中，又增加了一名女性角色：身材优雅、气质高贵的法国美女海伦娜，她的万种风情对玩家有着不小的“杀伤力”。至此，《死或生》已经拥有了 5 名女性主角，借助DC 或 PS2 的机能，将女性的体态刻画得更为细腻、生动。经典的“胸部抖晃”虽不似 1 代时那么夸张，但却更柔和、更逼真了。

随着微软推出新机种 Xbox，TECMO 又把《死或生 3》做在了 Xbox 上。这回，凭借着 Xbox 超强的机能，此作画面可谓美轮美奂，到达养眼的巅峰，堪称目前为止家用游戏机上格斗游戏的最强画面。此作再次新增两名女性角色——冷血杀手克丽斯蒂和青春女空手道家瞳。由此，“《死或生》系列”中女性角色达到 7 名，占了比例的大半，娇美型、可爱型、活泼型、高压型、神秘型、冷艳型……各种类型都全了。

有意思的是，Xbox 上推出的美版《死或生 3》，依旧没有隐藏服装，同样又引起众玩家的不满。不久后推出的日版，果然一如既往地增加大量服装，而且据说此前还搞了一次玩家征稿活动，许多服装便是来自玩家的创意。同时，为了不让美版玩家感到冷落，TECMO 又推出资料片，让玩家将数据载入 Xbox 硬盘，于是他们手中的美版《死或生 3》也跟日版一样拥有大量服装了。

《死或生 2》和《死或生 3》几乎有着一样的遭遇——先出美版，没有隐藏服装——出日版，有隐藏服装——再回到美版，让美版也拥有隐藏服装。如此相似的流程，让人很怀疑 TECMO 的用意，不过只需从销量上来看，就能明白他们的苦心，在同一个节目身上，TECMO 赚到了足够的利润。不过有趣的是，为何两次在隐藏服装问题上都先“冷落”美版？

有一种猜想值得玩味：美国人也许更注重格斗本身的快感，日本人潜意识里却对“制服传说”有着执着的兴趣，所以对于广大日本玩家而言，美女换装也许比格斗本身更重要。

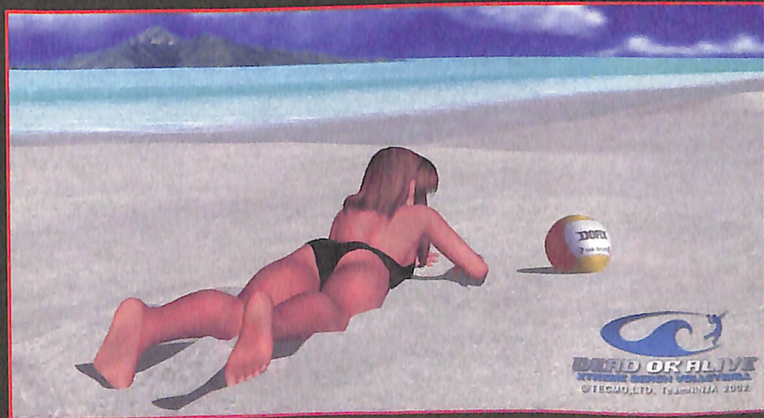
不可否认，这股风潮确实影响力不小。SEGA 的名作《VR 战士 4》以及进化版，无论是街机还是PS2 上的移植版，都设置了大量的饰物和各种不同的服装颜色，让玩家自由组合、包装自己喜爱的角色。据说在PS2 版《VR战士4》上，只是为了搜齐饰品和服装而疯玩这个游戏的人颇为不少，尽管他们以前并非是格斗游戏的狂热分子。

欲生欲死沙滩排球

“《死或生》系列”进化到 2、3 代，所用的平台也进化到 DC、PS2 和 Xbox。画面越来越细腻精美，美女的造型也越来越呼之欲出，而她们的服饰更越发华丽潇洒。不过有个细节还是很引人注意：那就是曾在《死或生》1 代中最引人注目的泳装，以后却再也没出现过。原本在SS和PS主机上，人物造型相对粗糙，即使角色穿泳装，亦无法真正体现其美态，而如今在高性能主机下，玩家本来是更期待栩栩如生的泳装美女的——然而这回 TECMO 却显得“保守“了。莫非是担心过于逼真柔美的女性穿上泳装后会令玩家鼻血狂喷不止，TECMO出于“人道主义”考虑才取消了这个设定？

这种猜测随着 TECMO “沙滩排球”的推出而烟消云散。

原来TECMO不仅没有放弃“泳装”这个《死或生》的究极品牌设定，





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

更要将它发扬光大；它并不是那么“好心”要防止玩家喷鼻血，而是不让玩家鼻血喷光就不罢休！它憋着劲推出的这款“沙滩排球”也并不是人们原本想象中的体育游戏，而是一款不折不扣的泳装秀！泳装的数量之大、种类之多，堪称游戏史上独一无二，几乎可以当作一部新潮泳装大全了，甚至连惊世骇俗的那款只用宝石和细链缀成的比基尼都有！游戏中给它起了一个颇能令人产生遐想的名字，叫“维纳斯”。

或许TECMO为美女作泳装表演找到了一个最合适的借口：穿着泳装打斗，不管怎么说总给人一种奇怪的感觉，而美女打沙滩排球，却是非穿泳装不可——这可是国际规定。再加上沙滩、美女、碧波、泳装这些要素的组合，很快就能让人沉浸到无限的遐想中。

SEGA的“沙滩排球”在前，TECMO的“沙滩排球”在后，不过在TECMO刚开始推出广告的时候，人们就已经就感觉到了它们之间本质的区别：SEGA的“沙滩排球”本质是“排球”，是个正统的体育游戏，虽然所有的女选手确实穿着泳装，却无法让人产生“YY”——式样单调拘谨的体育比赛型泳装、散发着自然美的运动员体态和虽然真实却无论如何说不上漂亮的容貌。而TECMO的“沙滩排球”，本质却是“泳装”，排球不过是为泳装秀提供一个舞台而已，就好比现在可以看见大量的泳装美女在池边搔首弄姿却始终不见她下水一样，往往拥有泳装最多的美女就恰恰是不会游泳的人。

从TECMO宣布要推出以《死或生》中的女孩为主角的沙滩排球游戏，到这款游戏正式发售，期间广告铺天盖地，炒作得极其厉害。无论是官方网站还是官方杂志，美女们的泳装倩影随处可见，或性感、或妩媚。《FAMI通》每期都刊登大量美女泳装写真，美女们不时变换着身上饰品与泳装款式，一时间让人误以为《FAMI通》成了一本泳装时尚杂志。而这个游戏所冠名的“沙滩排球”，却恰恰极少见到。很少看到美女们打排球的画面，更多的却是她们在沙滩上、泳池畔、丛林中搔首弄姿、媚眼放电的镜头，而关于排球的打法，却几乎没有提及，以致于玩家越来越迷惑，很多人都发出了“不知这个游戏怎么玩”的疑问。

这也许正是TEMCO所期待的，因为它原本就没有想要做一个“打排球“的体育游戏。在主流游戏中，TECMO这记擦边球可真是打得够绝。大家已经都清楚这是一个完全以“意淫”为目的的游戏，只是很多人还没想到，正式推出的游戏“意淫”会强到何种地步！

正式推出的游戏名叫：《DEAD OR ALIVE：EXTREME VOLLEYBALL》，国内一般把它翻译成《死或生 极限沙滩排球》，不过笔者还是觉得“极限”二字没能很好地表达出EXTREME的原意。

这次的EXTREME，其实跟先前的HARDCORE有异曲同工之妙，有着“最强”、“至激”的意思，再看看它的主题歌《How crazy are you》，再加上一个“疯狂”，分明在暗示人们：这是一个充满强烈感官刺激和性意识的游戏，会让玩家感到“极爽”。

终于，游戏正式推出了。发售当天，日本玩家排队购买的景象蔚为壮观。这果真是一部如同先前制作人所说的那样“表现美女在小岛上生活”的作品。原本“《死或生》系列”中只有7名美女，为了凑齐偶数，又新增了一位皮肤黝黑的女经纪人莉莎——也为《死或生》的美女系列增加了一种拥有小麦色健康肌肤的女性。

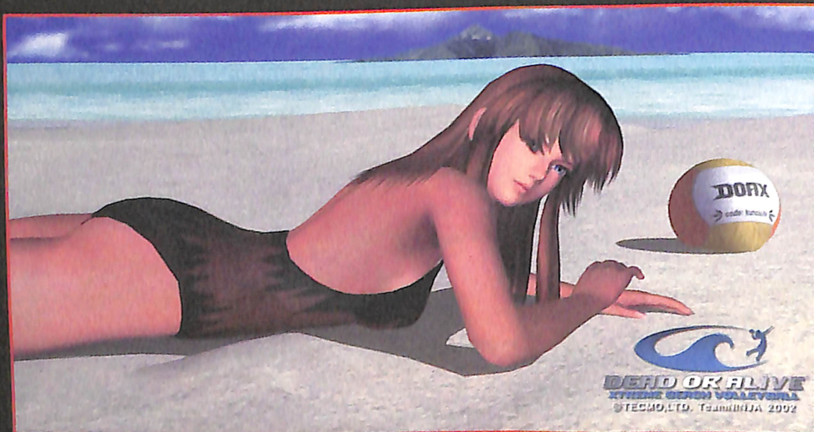
游戏便是以这8个美女在扎克岛的二星期生活为内容。玩家的目的很简单：挣钱，买泳装、买饰品，让自己喜欢的女孩穿上自己希望她穿的泳装。集齐各种款式的泳装，成了这个游戏的最大目的。而排球不过是挣钱的手段之一。

凭借Xbox的机能，游戏的画面的确是养眼之至，即时演算的人物之细腻，超过了前作《死或生3》。游戏中随处可见美女风情万种摆弄造型的镜头，而玩家这个时候尽可以用手柄控制镜头缩放，观看美女身上的各个部位。玩家的身份由此变得极其微妙：一方面，他扮演其中的一名美女进行游戏，另一方面，他又扮演着一名“窥探者”的角色，从各个角度尽情欣赏性感美女，包括他“自己”。维系游戏的重要纽带是“友好度”，玩家必须去讨好其他各位女性，如果友情破裂，不仅无法让对方穿上你中意的泳装，更会惨到连打排球都找不到搭档、整天无所事事的境地。这个有够老套的设定，让玩家的身份变得更加有趣：玩家实际上在做的是跟《心跳回忆》类似的讨好女孩子的事，本质上正是从男性角度出发的游戏方式，但同时玩家操作的却又是一名女性。所以总让人产生一种颇为奇怪的感觉，不过也许这正是TECMO想要的。

“沙滩排球”作为这个游戏中的小游戏之一，确实体现了“容易上手”这一点，仅用两个键，一轻一重来控制打排球，但手感和系统却无法同SEGA那款“沙滩排球”相比，与其说其中有技巧性，倒不如说运气的成分更多些。游戏的视点也有些问题，似乎只是为了全景式展现四名美女的身材，对于玩家来说，却有可能因此而造成致命的失误。

确实也有些朋友坚持这排球本身颇有“技巧”，并孜孜不倦地加以钻研与训练，不过客观地说，它跟SEGA那款专业性较强的排球相比，差距确实很明显，而且，不可否认，如果排除掉“搜集泳装”、“欣赏美女”这些要素，这排球本身的趣味性很难真正吸引到几个玩家。

这游戏最大特点就是极其“轻松”、极其“休闲”，TECMO似乎认准了买这款游戏的玩家多少都有点RPWT（黑话，只可意会不可言传），所以在动作方面让大家尽可能地轻松轻松再轻松，运气成分的强化让任何一位超轻度玩家都有可能接到天上掉下的馅饼。如果觉得打排球难，还可以去玩跳浮板，依靠按键轻重来控制跳跃的远近，难度低到任何一个动作苦手都没有理由失败的地步。如果还嫌难，或者嫌钱来得不够快，没关系，还可以去赌场，运气好的话，让玩家一夜暴富不是梦想。虽然这些赌博游戏趣味性和丰富性还不如《莎木》，可毕竟给玩家提供了一个靠运气发财的机会，毕竟绝大多数人还是在潜意识里渴望天上掉馅饼的。





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

其实整个"极限沙滩排球"里也就这么三种小游戏。或许TECMO认为：反正玩这游戏的人都是为了看美女、搜集泳装、培养友好度，没人会对动作的系统、难度、严谨方面提出要求，也没人会觉得只有这三个游戏而感觉单调乏味——可是在一些真正想"玩游戏"，特别是喜欢"动作游戏"的玩家看来，分明有一种自己的智商被侮辱的感觉。也许这款游戏已经不能被称作"游戏"，而是完完全全成为3D人物动画欣赏了。当然TECMO极好地把握住了分寸，使这游戏无论如何都划不到HGAME的范畴——就好像上世纪90年代我国一度很流行的泳装写真集一样，能让人养眼并产生久远的意淫，但实质上却并未越雷池半步。TECMO显然是深谙此道的。

"《死或生》系列"，从最早的动作为主，美女为辅，到后来的动作与美女并重，再到后来美女大于动作，直到这部《沙滩排球》，已经是完全的美女作秀而几乎可以忽略动作因素了。有好事者管这《DEAD OR ALIVE EXTREME VOLLEYBALL》叫"欲生欲死沙滩排球"，颇为切题。不过回想当年FC上那同样也是TECMO公司出品，同样也是NINJA TEAM制作的永恒的动作经典"《忍者龙剑传》系列"，还是让人颇生出几分感慨。

感受休闲

《死或生沙滩排球》确实是"休闲"游戏的典范，而"休闲"之风却远不止这一部作品。如果说，严格意义上来说《死或生沙滩排球》并不能算作动作游戏的话，那么连那些动作游戏大作的续集都纷纷开始"休闲"化的时候，就不能不让人感受到这股风潮的强劲。

CAPCOM的《鬼泣2》在推出之前广受关注，因为《鬼泣》1代实在是一部优秀的动作型冒险游戏，斩杀的爽快感同难度结合得很好，让玩家在苦斗中体会过关斩将的成就感。玩家期待着续作能带给他们更大的快感。

但是《鬼泣2》正式推出之后，很多玩家却发现尽管主角招式更花哨、动作更潇洒，但游戏难度却比1代实实在在地下降了一个层次。游戏的默认难度"普通"，只是相当于1代的"简单"。在普通难度下根本体会不到敌人给主角带来的压力，原本1代中个性化的敌人、多变的攻击模式、令玩家陷入麻烦的可怕组合，在2代中都不见了，从数量上看敌人似乎是增加了，可是攻击却变得单调而弱化，众多敌BOSS更是弱智得莫名其妙，玩家无需凭借技巧就可将其击倒。而只有在"难"等级下，敌人的攻击才有了些章法，对玩家的技巧开始有一定要求，各个BOSS独特的攻击方式也体现出来了，但是跟1代相比，也不过是相当于1代的普通难度。给人感觉，似乎HARD才是本作正常的难度，而厂家在游戏上市前临时作了调整，降低了难度作为默认NORMAL难度推出。这样一来，很多动作游戏玩家，特别是以前《鬼泣》1代的拥趸，都纷纷感觉难度过于简单，过关变得相当轻松。

无独有偶，光荣的《真·三国无双3》也在一片狂热的期待中推出。前作《真·三国无双2》突破一百万销量热卖，资料片《猛将传》更是让核心玩家感受到前所未有的刺激与挑战，因此，众人对3代的期望值甚高。那些在《猛将传》中经历过血与火生死考验的玩家，本以为《真·三国无双3》同样会让他们出一身汗，再次感受到绝境逢生的惊险，不料却失望了。

《真·三国无双3》增加了大量华丽炫酷的新招数，但动作难度却大大下降。强化玩家的角色，而弱化敌方角色，玩家从《猛将传》最强难度下的被敌人欺凌，变成在《真·三国无双3》最高难度下轻松屠杀敌人。敌人的杂兵失去了前作攻防有序的阴险，出招变得杂乱无章，攻击力亦大幅下降；敌将的人工智能也弱化许多，无论是攻击还是防御的意识都被减弱，前作那些防守滴水不漏、攻击水银泄地的对手再也不见了，代之以一群对玩家无比"宽容"的家伙。在前作，玩家如果盲目出招，正处于收招硬直的时候往往遭到对手致命而凌厉的反击，而现在，玩家很少因错误而受到惩罚，再加上新加的一些招数过于强力好用，玩家可以比前作轻松多地干掉敌将，对老鸟级的玩家而言就更是在"休闲"。

然而，《真·三国无双3》的销量却是惊人，发售9天后销量就超过一百万，而前作《真·三国无双2》要达成这个指标却足足用了一年多的时间！这个对比实在让人觉得有些夸张。如果说，《真·三国无双3》如此高的销量得益于大量2代"无双迷"的支持的话，那么事实上3代的口碑也相当好。玩者中称赞3代比2代好玩的大有人在，《FAMI通》也给《真·三国无双3》评了总分36的高分，令它进入白金殿堂。

究竟是什么使众多玩家无视《真·三国无双3》明显降低的动作难度，而对它好评反而超过2代？

《真·三国无双3》在继承并改进了2代的寻找、收集道具、武器的系统基础上，大大强化了剧情，第一次在这个系列中引入分支剧情，隐藏事件、隐藏关比比皆是，让玩家不断产生兴奋感。同时对于大量轻度玩家、甚至是那些平时很少玩游戏的朋友来说，《真·三国无双3》的难度也属于适中。事实上，《真·三国无双3》已经几乎变成了一款类似于ARPG的作品。回想从1代时以猛打猛冲为主，到2代时加入宝物、武器搜集系统，再到3代强化剧情、强化隐藏要素，导致"《真·三国无双》系列"越走越红的其实并不是它的动作成分，而正是那些属于RPG的要素。所以，尽管《真·三国无双3》的动作难度确实明显下降，确实让一些老玩家觉得"不过瘾"，可是它却赢得了更多玩家的青睐。

再回过头去想《死或生极限沙滩排球》这款休闲经典，就让人更有感触。《死或生沙滩排球》正是将"美女"与"收藏"这两大最赚钱的要素融合到一起，同时极大降低动作难度，增强偶然性；《鬼泣2》、《真·三国无双3》也是大为强化"收藏"要素，让玩家为了集齐道具物品而反复打关，而将动作技巧要求降到了相当低的地位。再想想那些只有单纯动作成分、没有收藏要素的硬派动作游戏如《忍》、《魂斗罗》等，其销量完全无法跟这





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

些“休闲”游戏相比，就会明白，今年年初这股“休闲风”，正是源于市场。

时代不同了。以前的玩家大都是从街机房里拼杀出来，再转向家用主机的，而这些人也大都经历过FC的高难动作游戏时代和MD的硬派时代。现在的玩家却大都从PC机开始接触游戏，玩家用主机也是直接从PS2、NGC、Xbox开始的。这两种玩家对游戏的理解有着诸多不同，有的甚至是天差地别。从街机房出来的玩家喜欢高难度、高强度、高对抗、高刺激的游戏，认为好的游戏应该充分体现对技巧的要求。而玩PC游戏开始的玩家一开始接触并喜欢的往往就是RPG或者即时战略游戏，也习惯了接受高素质的游戏画面，对他们来说，游戏的魅力并不在于动作技巧难度，而是不断地发现游戏中的隐藏要素、收集道具武器、练级升段、感受故事情节还有精致美丽的画面。这两种玩家对难度的要求也是不同的。前者认为要有激烈对抗、让玩家费尽九牛二虎之力才能过关才是难度，而后者往往认为如何将隐藏剧情引发、如何收齐宝物才是难度所在。两种对难度的不同理解也就影响了对《死或生极限沙滩排球》或《真·三国无双3》的评价。喜欢硬派动作游戏的玩家会认为这些游戏难度低并且因此减弱游戏性，而玩惯RPG的玩家却会因为要绞尽脑汁才能收齐物品或者引发所有隐藏剧情而觉得难度颇大，同时津津有味地沉湎于那种“游戏性”中。

索尼加入游戏业，最大的一件事就是把电子游戏真正变成了全民性的休闲文化，如同看电影、唱卡拉OK一样的娱乐，而不再是以前只给少数核心玩家自我挑战用的难题。对于绝大多数的人来说，趋易避难是本能，很多人会因为一个游戏简单而喜欢它，会因为一个游戏太难而拒绝它。很少有人能接受失败，更不用说去享受失败的感觉了。人们都希望自己获得成就感，所以，一个初玩游戏或者正准备开始玩有些的人，对于游戏的最大要求就是：简单、容易上手，随意就可以作出像高手那样华丽的动作，轻松过关获得极大的心灵满足。他们认为玩有挑战性的难关是在跟自己过不去，如果遇到阻碍，他们或者选择金手指修改程序，或者干脆就放弃这个游戏。因此，大大降低游戏难度，使玩家不再感受到角色失败或死亡的压力，让玩家在休闲的氛围中慢慢去寻找、去发现，去享受赏心悦目的画面，才是最吸引这类玩家的手段。

这是一个浮躁的时代，这是一个小资的时代，这是一个量产美女的时代，这是一个喜欢“意淫”的时代。这个时代注定要让一些老玩家失望，这个时代却又让更多人的加入电子游戏玩家的群落。也许，“养眼”与“休闲”真的会成为今后游戏的主流，不，确切地说，应该是娱乐文化永恒的主题。而电子游戏，是必然要融入休闲文化这个大范围中的。

只是，对于某些执着的老玩家来说，“游戏性”也许只能永远封存在他们的记忆中了。他们的年龄，已经足以让他们放弃电子游戏这种娱乐方式——事实上很多人也正是这么做的。执着的人依旧执着，是因为他们难以忘却儿时曾有的激动与震撼。面对这个凶猛的时代，也许“歇息”是最好的选择。



动作游戏的难度设置

文：张弦

编语：随着游戏类型的演化发展，大家熟悉的动作游戏已经渐渐退居二线了，不过近两年来由于《真·三国无双》等ACT的风行，动作游戏又再度复苏。事实上很多有些年纪的玩家都是从动作游戏开始步入游戏世界的，当然，玩龄超过20年的张弦也不例外。他对于动作游戏的难度设置有一套颇有见地的看法，那我们就进入正题吧！

动作游戏的难度设置，我觉得存在两种不同思路的。

首先动作游戏本身就有两种类型：

《马里奥》是“MARIO CLUB”法则下的动作游戏经典。这是一种以跳跃技巧为中心来演绎的动作游戏，障碍的设置往往是跟跳跃有关的机关、陷阱等。此后《冒险岛》亦是遵循此规则的作品，而广义地来看，《索尼克》、《忍者龙剑传》、《忍SHINOBI》甚至《魂斗罗》等都可以归为此类。

但是动作游戏并非只有这一个思路。事实上，自上世纪80年代中期开始，就有另一种类型的动作游戏逐渐成型并成熟。TECHNOS的《双截龙》出现，标志着一种不同于“MARIO CLUB”法则的动作游戏的诞生。这种游戏把动作理解为“击打”，强调“击打感”以及由此造成的爽快感，角色拥有丰富的格斗动作，颇有东方功夫片的风格，而跳跃的功能被大大异化，只是作为组合招数动作而使用，并不强调用它来越过障碍、躲避机关了——事实上这类游戏已经很少有机关陷阱的设置，游戏的难度设置表现在如何用格斗技巧击倒对手，并尽量回避对手的攻击。这种类型以后演变产生了一种新的类型，就是FTG，对战格斗类游戏。应该说，格斗游戏有清版型动作游戏的基因在。



一般前者统称action platform，即“平台游戏”，后者通称action fighting，即“动作游戏”，大家又俗称为“清版过关类”。

所以，动作游戏在难关设置上也有两种方式：

一种是精心设置各种陷阱、关卡以及敌人攻击模式。当玩家处于未知状态时，几乎逃脱不了中招的命运。玩家惟有在失败中吸取教训、发现规律、掌握时机才能顺利过关。通常敌人的BOSS都被设计成攻击判定超强，经常处于无敌状态的样子，身上有隐藏的弱点。玩家靠硬拼不能得手，只有耐心找出它的弱点，巧妙打击，才能克敌制胜。像《马里奥》、《索尼克》、《忍者龙剑传》、《魂斗罗》等动作游戏都是以这种思路来设置难度的。

这就是我们通常所说的“背版子”模式。它的优点是：会给玩家造成一种困难感，并且将不会玩的人与熟练的高手完全区分出来，让玩家在反复的失败中寻找到规律，并反复磨炼技巧，最后过关时获得满足感与成就感。但缺点是，由于障碍设置与破解方式都是固定的，一旦玩家熟练掌握规律，也就是通俗所说的“背出版子”，游戏的难度就大大降低。因为从根本上来说，它要求的不是反应力，而是记忆力。同时，它也造成了玩家自由度的极大下降，玩家只有可能按照程序编制者给出的某种方案去做才能过关，比如在某时某地必须跳一下，在某处必须放一枪，甚至连用什么枪、在什么时机发射都有苛刻要求，否则便会失败。敌人BOSS的攻击也很模式化，基本上就是每种套路按照一定次序循环，玩家在BOSS使用不



同套路的时候采用不同的方式攻击。BOSS的套路玩家完全能够背出，它并不会因为玩家的动作变化而发生变化，玩家要做的只是每一次的应对不要出错而已。KONAMI在PS2上推出的《真魂斗罗》，在这一点上堪称登峰造极。这样一来，单调重复便不可避免。

这种类型，每次重玩其实都不会有什么变化，因为每一个关卡的解法都已经固定死了。玩家最花的时间的通常是在第一次游戏时，而一旦熟练掌握，重复可玩性就会变弱。

另一种难度设置模式，并没有去设置固有的陷阱和敌人攻击模式，而是依靠电脑AI来令敌方角色产生随机应变的打法。以MD的《怒之铁拳2》为例，虽然敌人的配置是原先设定好的，但敌人的攻击方式却并不固定，而是根据玩家当时所处的位置、状态作出即时的反应。而对玩家来说，就不存在"背版子"的问题，而是要根据实际情况随时调整战术与技法。又如《真·三国无双2》，玩家可以自由选择各种打法：单枪匹马直接去挑敌人主将也可以，全灭敌军、跟着自己人围殴BOSS也可以。

特别是表现在BOSS的设定上，BOSS的攻击不再模式化，本身也是跟玩家属于相同类型的角色，他们是依靠技巧而不是一些强判定的无赖招数来打倒玩家，这就令玩家产生"棋逢对手"的感觉，有点像打格斗游戏。

这种类型的优点是游戏不确定因素多，玩家自由度高，每次游戏都会遇到不同的情况，形成新的兴奋点，玩家依靠反应和随机应变来克敌制胜，而不是死背"版子"，大大增加了重复可玩性。缺点是如果AI设置不够到位的话，会让人感觉游戏难度偏低，而且在刚上手的时候，初学者和高手看不出明显的差距，不确定因素造成的偶然性，也许会让某个瞎打瞎撞的人轻易通过某一关。

其实，很多玩家希望遇到的对手，并不是那些超大型的怪物，而是跟自己一样的人，他们希望在一种相对对等的状态下对战。此外，更有很多玩家产生过"正派角色"与"敌方BOSS"互换的想法，他们在用正派角色打倒敌人之后，也希望可以使用那个"强悍的BOSS"来"蹂躏"正派角色。而《真·三国无双》正是实现了这一点。《真·三国无双2》中主要角色，从武将到君主，都是可以在"玩家操纵的主角"和"敌方BOSS"之间任意转换，可以用关羽去对付作为BOSS的曹操，也可以使用曹操去对付作为BOSS的关羽。敌方角色和我方角色性质相同，这就更像是人与人之间的一场角斗，敌人能使用的招数玩家也一样能使用，双方比拼的是智慧、武力、胆识和技巧。这与那种按照固有模式去殴打一个"大怪物"的感觉是截然不同的。

我觉得，这是《真·三国无双2》等动作游戏系统设计最成功的地方，也正是打斗类动作游戏的精髓所在。每次玩游戏都会产生新的感觉，这是引导玩家反复游戏的动力之一。

第一种类型设定难度区别毫无意义（最多也就是生命数、武器数的限制，比如"忍"，但关卡难度不会变）

第二种则通常能提供从VERY EASY到MANIA的多种难度选择。

那么，就这种类型来看，难度应该体现在什么地方？

我以为，敌人攻防能力的增加和AI技巧的强化应该是相辅相成的。一味只靠强化敌人攻防来达到"难度"，是一种不可取的做法。这里我想举《怒之铁拳》1代（格斗三人组）的例子，这个游戏中最高难度HARDEST我认为就是失败的。在这个难度下，敌人的BOSS一拳就可以打掉我方角色满血状态下十分之九的体力，也就是说，我方角色至多挨敌人两拳，而如果我方角色此时并不处于满血状态，就只能挨敌BOSS一下。这就造成了实际上我方角色根本不能被敌人BOSS打中的设定。

这个设定之所以失败，我认为在于如下几点：

在这种强调近身击打的格斗行动作游戏中，想要让我方角色完全不挨打是勉为其难的。

对技巧应用没有意义，没有技巧的至多也就挨敌人一下就完蛋，有技巧的因为一个偶然中了敌人一拳也照样完蛋。

苛刻的设定令玩家无法形成自由度很高的打法，最后又演变成"找死角"、"打赖招"之类的固定套路，这跟这类游戏试图形成的攻防双方"你来我往"的局面是背道而驰的。

所以难度的设定首先应该建立在敌人AI的变化和攻击模式的变化，以及判定上。

这点做得很好的是《怒之铁拳2》（格斗四人组）的MINIA模式，在这个难度下，敌人数量、配置发生变化，攻击欲望、速度、精准度、判定加强，最明显的是第4关BOSS，在EASY以下使用两种投技，都是可以被我方角色解脱的，但是NORMAL以上就使用第3种无法解的投技。显然，针对不同难度，对技巧的要求是不同的。

但是敌人攻防也确实需要有一定程度的加强，不能像《怒之铁拳》1代那样走极端，但也不能很低，否则就造成了玩家对敌人的任何攻击无视，在自己生命根本受不到威胁的情况下，也就不存在"必须要使用技巧"的条件了。

这里还要举个《怒之铁拳3》的例子，美版和日版难度相差巨大。日版的VERY HARD让人觉得甚至不如美版的EASY。其实，两个版本敌人的攻击模式都差不多，但日版敌人攻防明显偏低，我方即使被敌人命中多次也没有生命危险，而敌人的硬度也很低，很容易打倒。在美版，敌人增强的攻击能力使得那些技巧打法招招致命，迫使玩家必须在有限的失败许可范围内击倒敌人，而敌人强大的体力更延长了令玩家提心吊胆的时间。事实上美版《怒之铁拳3》的敌人攻防能力大致相当于2代的MINIA状态，我觉得这是一个合适的比例，当然具体的量化分析还是要请游戏设计达人来分析。

CAPCOM的《FINAL FIGHT》等街机游戏基本上也是属于强化敌人攻防跟技巧偏重的。

前一阵子我对"真353"发了不少意见，其实说到底问题也在这里。"真353"弱化了敌人的攻防力不说，其实也弱化了敌人的AI。很多人有误区，认为"真353"里敌人小兵打法更积极了，但事实上只是骚扰型的"花招"更多了，像"真352"里那种真正令玩家吹飞的连续技倒很少有人用，再加上敌人攻防能力的变弱，完全对我方角色构不成实质性的威胁。

至于在我方角色初始状态下面对的吕布，很多人都叫苦，其实在我看来，那只是我所批评的《怒之铁拳》1代的那种设定罢了。



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

特稿／鬼武者——日本历史杂谈●养眼或者意淫 休闲或者歇息●动作游戏的难度设置



THE GENERATION OF ROLE PLAYING GAMES

重温那段历史



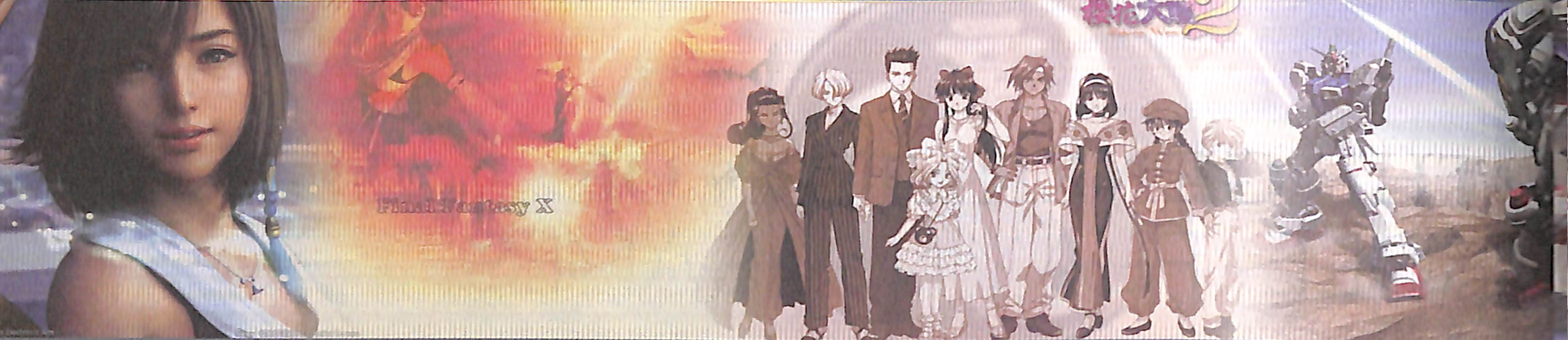
游戏人

传世之书

RPG Generation 2

译：PARADIN

编：泰坦



序 RPG的历史 第二部分（完结篇）

RPG的历史在日本虽然只有短短的不到20年，但是却充满了值得回味的经典作品。本文是一名美国普通玩家写就的RPG历史，讲述的也是以美国玩家的角度，去看待那些进入美国国门，或者是还未能进入美国只能被偷偷购入日版加以欣赏的RPG。和国内的玩家相比，美国人对于日本游戏的评价，有的时候是完全不同的。这一点，还要请国内的玩家们多多理解，不要因为自己喜欢的作品被老美横加指责，就非难文章作者的诚意。事实上，我们今天已经很难见到如此坦率的游戏评论了。

（第一辑的《游戏·人》刊出了本文的上半部分，受到一些读者的好评，大家也一致期待读到续报部分。本次我们就邀请作者将RPG的历史做一个完结篇以祀读者，希望大家会喜欢。）

SEGA SATURN



土星 RPG 作品

终于来到可歌可泣的土星时代了。只是我们中间不知道还有多少人记得她？世嘉32位次世代主机的功能并不十分强大，尤其是对于多边形的运算能力方面，她还是擅长展现绚丽的2D画面。不过在Game Arts、世嘉、Working Designs公司的支持之下，土星平台上还是涌现出了不少优秀的RPG。有些经典的作品推出了续作，有些则是全新的。

后来，土星系列的游戏在运作上出了一些问题，游戏的开发商们渐渐不满，纷纷跟随着Working Designs 的脚步倒向了索尼。约有一半的优秀RPG虽然发表了出来，获得了绝大的掌声，却未能获得市场的认可，甚至胎死腹中。另外有一半的作品只限于日本本地市场才能看到。

Dragon Force

龙之力量

SS		
	发售日期	美版1996年12月发售
	开发公司	世嘉Enterprises Ltd.
	发行公司	Working Designs



为什么一个RPG的爱好者会去购买土星？最好的作品多数都在日本，只有很少的作品发售到了美国。但是即使是这很少的几部作品，和其他平台上的RPG相比，都拥有着独特的魅力。那么土星上最值得珍藏的RPG作品是什么呢？如果你去问一个拥有土星的RPG FAN，他会毫不迟疑的告诉你："龙之力量"。

《龙之力量》是最卓越的S·RPG之一，她不像其它的S·RPG那样一个单位对一个单位的展开战斗，《龙之力量》提供给你一个全方位的视角，你的每一个指令都会下达到战场上上百个的战斗单位中，好像"攻击"、"防御"、"混战"等等。等到派兵布阵完毕，真正的战斗就开始了，你会看到好像电影大片《勇敢的心》里面那样的战斗场面。一个小队之间开始残酷的战斗。每一支部队有战士、骑士、弓箭手、魔术师等不同的职业，互相之间各有相生相克的关系。就好像剪刀、石头、布一样。如果小兵们都死光了，那么领头的将领将进行决斗，一对一。只有清楚的了解了各个职业部队的特性，将他们合理的运用，才能取得最终的胜利。



游戏中能够收集到数量众多的仲间加入自己的队伍，无疑使这个游戏增色不少。即使从他们入队的时候那简简单单的几句话中，我们也能够看出他们的性格和特点。游戏的设计者们在这方面所下的功夫非常大。因此，当一个仲间加入队伍的时候，你会真的感觉到这是友情的支援，而不仅仅是多一把杀敌的快刀，或者一个垫背的沙包……

在传说的大陆雷京德拉四处征战（那地图真的很令人赏心悦目），和众多的英雄们一起作战，扩张领土、强化要塞，一点一点积攒实力。战斗需要事先周密的计划，同时也要求有即时的战术变化和微操作。在剧情方面，《龙之力量》也可以称得上是史诗。星龙八剑士的故事每一个都各有分支、结局……每一个剧情都值得用40到50个小时去展开，去欣赏……如果有机会去月球或者沙漠岛之类的绝境，《龙》绝对是在你必带的游戏列表之上的。而且，不用非要在那种时候才想起来玩，现在就把她翻出来，放进你尘封多年的土星，重温那辉煌的时刻吧！

Panzer Dragoon Saga

铁甲飞龙 RPG

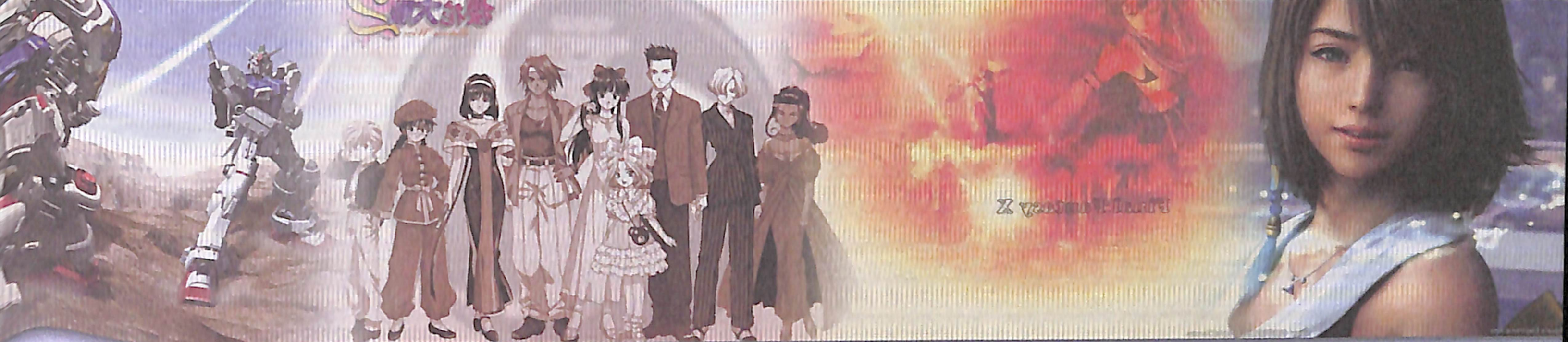
SS		
	发售日期	美版1998年5月
	开发公司	Team Andromeda
	发行公司	世嘉

如果说，从勇者斗恶龙开始，RPG玩家们就在等待着一款能够令他们全身心的融入到一个完全忘情所以的世界中去，那么，仙女座小组的《铁甲飞龙RPG》就是第一个将这个目标完全实现的游戏。他们创造的这个世界简直令人惊奇的无法呼吸——比之《飞龙》的前两作，那不过是两部射击游戏而已，这其中的飞跃非同一般。



游戏的整体环境非常的真实，小镇是那么的触手可及，沙漠是那么的沉寂，那些遗迹也真的好像存在了几千年。敌人和飞船的设计是有机的生物，他们和整个环境犹如天成。整个世界的历史和生态犹如共鸣。游戏中出现的角色是那么的有趣和亲切，没有一般幻想世界中的模式化类型。整个系列的生物派、未来派的设计风格，令你在《铁甲飞龙RPG》和她前两代的飞龙神话中不能自拔。

这个游戏把土星推上了绝对的心灵冲击的水准。解析度和光效突出了完全的3D背景，几乎没有雾化和缺损。4张游戏盘每一张CD中都放满了FMV 文件。



游戏的音乐也是绝唱，缥缈天际，唱腔充满了另一个世界的感觉，配合着铜管乐。另外，日本本土的声优演出也令人深深的感动，每一条声线铺陈在整个游戏中都有不俗的表现。

如果游戏的过程不出色，那么前面一切的努力也许就是白费。但是飞龙的游戏过程也绝对令人血脉贲张。当主人公战斗的时候（当然是骑在龙身上），他可以在极短的时间里锁定屏幕上的所有敌人，然后一发收拾干净。飞龙还有更多特技，在满足了特殊的条件（比如攒满气槽）之后就可以使用。

铁甲飞龙RPG还有一个特别出色的系统。就是玩家可以近乎无极的自由变化飞龙的能力和外形。在攻击、心技、敏捷和防御4种属性之间自由变化（增加一种的同时，另外也会其他种的点数下降）。在游戏的过程中，也可以随时的变化自己飞龙的外形，这一点是其他的游戏作品中从未看到过的，也是飞龙RPG最大的乐趣。

一些玩家因为飞龙RPG的流程过短只有15到20个小时，而对她吹毛求疵，但是大多数玩过这个系列的玩家都被她完全的迷倒了。不幸的是，还是有很多人没有机会亲自接触这款游戏，在美国，世嘉的首批出货只有6000张，这无疑是一个悲剧。当然在买家中的反响是惊人的好。后批的出货多少给喜欢收藏的玩家一点福音，但直到今天，这部作品依然很难见到。在1998年5月，土星正走向灭亡，这个时候到底有多少人还关注着她？又有多少人因为土星平台的失误而错过了这个优秀的游戏呢？

Shining Wisdom

光明传说

SS		
	发售日期	日版1995年8月；美版1996年5月
	开发公司	Sonic Planning Software
	发行公司	Working Designs

著名的客座评论家彼得·巴特隆曾经直率的这样评价《光明传说》："Working Design公司在土星上的第二次努力，是一部拙劣的模仿塞尔达系列的作品。"不过在Sonic Software以后的企划中，带有"光明"字样的系列作品倒是出现了许多崭新的创新理念和物品。不幸的是，这一整部作品中充斥着极端平凡的思路和失败的喧闹，重复着恼人的操作感和可怜而又贫乏的游戏设定。

比如说，这个游戏中很多道具都有需要练习熟练度的设定，但是都只是单一的通过连打来升级，游戏中只需要做的就是跑去打一个又一个BOSS。整个游戏如果去除了画面，就和16位主机或者手机游戏没什么太大的区别。音乐和音效都是一样的凄惨，出自同一位可怜的作曲者之手。这游戏没有一点是值得称道的，却居然还发行了英文版。如果在特价市场上见到它，千万别贪图便宜而买下。



Sakura Taisen

樱大战

SS		
	发售日期	日版1996年9月发售
	开发公司	世嘉
	发行公司	世嘉

这是一个最好不要将之翻译成英文的游戏。樱大战别出心裁的将两种富有日本特色的游戏系统完美的融合在了一起：机器人战斗和恋爱约会。对啦，和花组的漂亮MM——机器人军团的驾驶员们一起作战，利用你的聪明才智周旋在各个MM之间吧，同意还要打倒威胁着帝都东京的恶魔们。樱大战并不仅仅是简单的拼凑这两个部分，她还将他们有机的融合到了一起，增加一个女孩子的好感度，可以令她在战斗中成为有力的伙伴。在你开心的进入游戏之前，我还要告诉你，这个游戏击败了许多主流游戏，获得了当年日本的年度游戏大赏。就好像口袋妖怪在美国所获得的成功一样……



Tengai Makyo: The Apocalypse 4

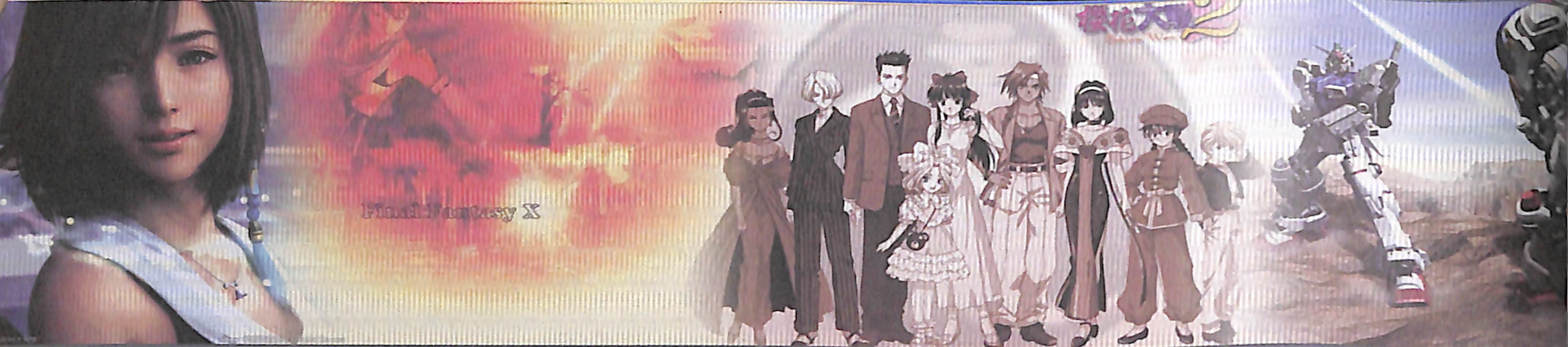
天外魔境第四默示录

SS		
	发售日期	日版1996年9月发售
	开发公司	世嘉
	发行公司	世嘉

我们的客座评论家彼得·巴特隆又再一次跳出来发表他的特色演说了。"作为在PC-E上的RPG最爱作品系列的续作，《天外魔境四》将背景设定为几千年的未来，在人类文明经历过几次劫难之后的古怪美国。在黑暗势力云集美国之时，游戏的主人公们为了拯救世界而开始了战斗。原本充满期望的游戏框架并没有表达出日本人究竟是怎样看待美国的。不过，游戏里面反派角色的演出却充满着令人笑破肚皮的幽默感。无论是好莱坞劣质片大亨还是电视机前毫无反抗能力的观众，天外系列从未被当做是讽刺作品。但是这一作无论是从美国的电影还是从日本的流行文化的角度来探讨，都只能说是一个完全平庸的作品。游戏的过程和那些土到不能再土的老式RPG一样无聊。但是还有些地方存在着幽默感。这与其说是游戏本身的幽默，不如说是熟练的日本式桥段。"



译者注：平心而论，《天外魔境4》还是一部相当经典的rpg作品，在日本和中国国内也都有着大量的爱好者。但是为什么美国人如此的反感？这就只能够用东西方文化差异来解释了。

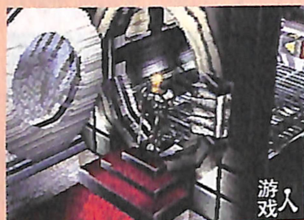


Dark Savior

黑暗救星

SS	发售日期	美版 1996 年 12 月
	开发公司	Climax
	发行公司	世嘉

作为 MD 上 A-RPG 经典《皇帝的财宝 Landstalker》的开发商，Climax 又重新回到了他的原点，制作了这款《黑暗救星》。这个游戏就像我们所期望的，以特殊的视点和跳跃的游戏过程为特点，是以一个未来的囚船为舞台而展开的火爆故事。游戏有五种结局。一起精心策划的逃跑阴谋能否实现，就要看玩家的操作了。一些看起来无关紧要的选择支，会令游戏朝向不同的分支情节前进。而且，《黑暗救星》也不是一把长剑挥舞到底的，他简直就像一个格斗游戏，有血槽、特殊攻击、必杀技。不幸的是，游戏的流程过短，这使得它虽然值得一玩，却有了瑕疵。

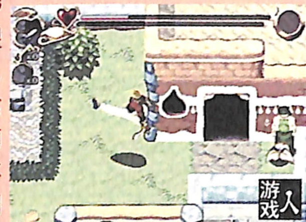


Legend of Oasis

奥西斯传说（末来世界 2）

SS	发售日期	美版 1996 年 12 月发售
	开发公司	Ancient
	发行公司	世嘉

奥西斯传说是发行在 MD 上的《未来世界》的续集。无论是故事背景还是游戏的过程都和原作的 A · RPG 很相似。主人公是正义的一方，挥舞着银色的铁手，和罪恶的金手套 BOSS 战斗。游戏中运用了土星丰富的图像资源，给角色插入了大量的动画效果。游戏的画面、音效、整体的感觉都非常的出色。不过由于是续作的关系，的确比较缺乏创新。当然，对于原作的爱好者们来说，还是非常不错的。和前作的召唤精灵相比，这一代在地、水、火、暗的元素之外，又增加了音和空的精灵。总体来说，在画面方面比较令人满意。



Shining the Holy Ark

光明圣柜

SS	发售日期	美版 1997 年 8 月发售
	开发公司	世嘉
	发行公司	世嘉

在光明系列的众多 S · RPG 中，又再次出现的传统 RPG。光明圣柜将这个系列的声誉提高到了经典的位置。游戏的焦点从战斗的战略性，向故事性转移。和前面的光明传说相比，它更像是本系列的第一作《光明与黑暗》的正统续作：第一视点、图标式的指令、错综复杂的 3D 迷宫、武器防具的锻造、转职、魔法系统等等，都一如既往。

除此之外，本游戏还新增了两个崭新的系统：人员替换及妖精的战斗。



人员替换：本作不再仅仅局限于四位角色的冒险，能够加入的伙伴增加至八人！虽然只有四人能够出战（主角亚瑟是固定的，不能替换），但是无需担忧，因为无论何时何地，都可以 根据需要任意地替换角色！而且，战斗结束后，不出战的角色照样可以增加经验值，升级！（虽然降低了难度，不过减少了练功的负担。）

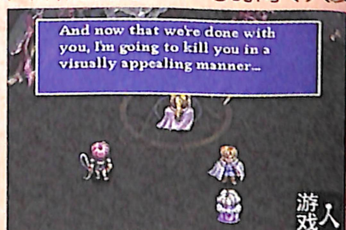
在游戏中，不仅可以让妖精成为伙伴，还能让其帮助你战斗呢！首先，在迷宫和村庄中可以找到这些妖精，他们通常躲在墙壁、岩石、树木、箱子、棺材等等各种地方，只要你细心地寻找，便可以找到 50 个妖精！游戏因此而增加了不少趣味。

Albert Odyssey

阿尔伯特战记 2 邪神之胎动

SS	发售日期	美版 1997 年 8 月发售
	开发公司	Working Designs
	发行公司	Working Designs

坦率的说，《阿尔伯特战记》并不是一个“那么”好的游戏。但也不是一个“那么”坏的游戏。作为一个原先超任上的游戏，《邪神之胎动》继承了原作一切的净化和糟粕。战斗所需要的 loading 时间令人发指。虽说是世界地图但是可移动的范围小的可怜。角色的设计也毫无生气可言，一点也不可爱。也许你根本找不到任何一点有趣的地方……除了翻译部分以外。



本游戏的翻译工作由 Working Designs 制作完成。其精神毅力可嘉。而且化腐朽为神奇，将原本平淡的令人打瞌睡的人物对话，翻译得妙趣横生。这也许就是这款小品唯一值得欣赏的地方吧？

Baroque

巴洛克

SS	发售日期	日版 1997 年 8 月发售
	开发公司	Sting
	发行公司	ESP



这是一个相当平庸的传统 RPG。他唯一值得我们注意的地方是它的故事背景是根据新维多利亚时代而设计的，角色的设计也非常的精心，剧本编排的也很出色。但可惜的



是，游戏本身的部分作的不令人满意。如果他在美国推出英文版，毫无疑问是要失败的。

Grandia

格兰蒂亚

SS	发售日期	日版1997年12月发售
	开发公司	GameArts
	发行公司	ESP

当索尼的《最终幻想VII》开动了对土星RPG的强烈攻势之后，《格兰蒂亚》是土星唯一一个能够与之抗衡的作品，也是世嘉FANS们最后的希望。令人兴奋的是，GameArts每一次的努力似乎都能够和史克威尔一较高下。那些GameArts的名作（比如《银河之星》），都看得出是倾尽了心血才完成的作品。每一次GameArts都不会令我们失望，那些古老的、神秘的文明，充满了幻想色彩的魔法之力，还有令人钟爱的角色设计……这都是GameArts的招牌标志。你会被他们的乐观所感染，甚至忘却在这现实世界中的悲伤。《格兰蒂亚》甚至可以说是土星技术史上的一个里程碑，她突破了土星3D机能的极限。但不幸的是，在1998年这样一个迟来的日子里，土星版的《格兰蒂亚》还是错过了在美国发售的机会。我们最后只能在索尼的PlayStation上见到她。



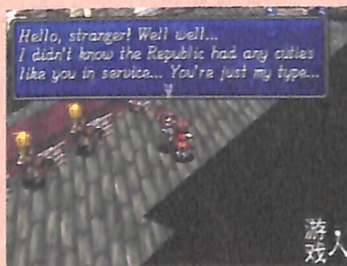
Shining Force III - Scenario 1--3

光明力量三（三部）

SS	发售日期	1998年5月、6月、9月
	开发公司	Sonic Software Planning
	发行公司	世嘉

《光明力量》系列大举进军美国市场。但是却没有得到应有的反响。原因是在它发售的时候，美国的土星FANS已经大多把他们的土星主机锁在箱子里面了。平心而论，《光明力量3》解除了土星的机能限制，在背景的多边形处理方面达到了历史上最高的水平。角色的设计也可圈可点。《光明系列》因此更上一层楼。故事方面，《光明力量3》从三个不同的历史关点来阐述一场世界大战的爆发。从艺术的角度上讲，也是一种创新。

可惜美国的玩家很少有机会能够体会它的魅力，她的后两部只在日本市场上才有。但不管怎么说，《光明力量3》的第一部是我所见过的土星平台上最完美的RPG作品之一。

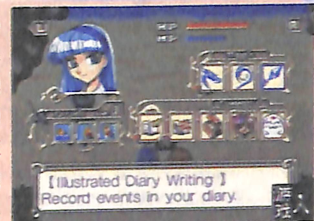


Magic Knight Rayearth

魔法骑士：雷雅丝

SS	发售日期	美版1998年12月发售
	开发公司	Working Designs
	发行公司	Working Designs

听说这部作品是根据日本很有名的漫画家所绘制的漫画而改编的。从很早以前就开始说要发售，但是却拖延到了土星没落之时才推出。其原因为何我们一无所知。但是拖延的数年的作品推出之后，看上去确实制作的比较精致，画面方面无可挑剔的，音乐也很好听，游戏的部分稍微有些无聊，可能是照顾漫画迷们而难度过低的缘故。对于他们来说这是不可错过的好东西，但是对一般的玩家来说，基本不会理会。



PlayStation

PS上的RPG作品

也许对RPG爱好者们来说，选择次时代主机并不是一件太难以取舍的事情，因为任天堂的FC和SFC平台上的主要RPG垄断者史克威尔和艾尼克斯都直接选择了支持PS。再加上KONAMI也在PS上投入了主打的RPG作品，阿特拉斯也步其后尘，甚至连原先SEGA的支持者Working Designs和GameArts也都开始为PS制作游戏。非正统的RPG厂商（NAMCO、卡普空、TECMO等等）也都发表了一两个PS上的RPG，虽然并不是所有的这些RPG都值得去一一玩过来，但是从数量上，PS占了绝对的优势。

在很大程度上，PS给RPG的历史揭开了一个崭新的序幕。这些游戏也许看上去都很相像，但是详细的分别却非常地多。数量的繁多同时也带来了市场的繁荣，动辄上千万美元投资的《最终幻想VII》，掘开了RPG的防洪堤，各种各样的RPG作品有如潮水般涌现，每个月发售的RPG作品从一个到两个，从两个到四个，这是以前连想都不敢想的事情。现在RPG迷们需要考虑的是，如何才能从名目繁多的RPG中选择出最值得购买的……即使如此，玩家们宁可选择现在的烦恼，也不愿退回到那个RPG沙漠的时代了。为什么PS能够成为这样一个RPG天堂？就让我们来回顾一下这些埋藏在巨大图书馆里面的宝库吧！

Revelations: Persona

女神转生 Persona

PS	发售日期	美版1996年12月发售
	开发公司	阿特拉斯
	发行公司	阿特拉斯

日本最有名的RPG系列就是《最终幻想》、《勇者斗恶龙》还有《女



神转生》。《最终幻想》现在在美国越来越热门，而《勇者斗恶龙》则依然拥有着大批的老玩家。那么，《女神转生》呢？即使这个系列在日本已经发售了十二个作品，但是在美国市场的影响力则是……零。阿特拉斯在PS上发售的第一个RPG《Persona》是少数几个被黑客小组破解翻译而进入美国的作品。她的出现立刻引起了轰动，因为在她之前，美国人没有见过哪个RPG游戏里面会出现这三个元素：恶魔学、仲魔交谈、心理学。



恶魔的世界观架构在她独特的善恶分辨和曲折的故事情节中。这是在现代的日本，《Persona》的故事发生在一群高中生居住的城市。这地方现在发生了变异，到处游荡着恶魔。他们被设计成类似各种动物的模样，不过更加酷。游戏的主调是一贯的阴暗而低调。战斗时候的武器不再是剑和战斗斧，而是小刀和带有魔法属性的武器。这种阴暗的世界观也许是《女神》在美国取得成功的原因之一，不管这游戏里面有些什么，美国人仅仅因为那里面有恶魔，就喜欢上了她。而里面撒旦式的观点或者浮士德类的对话，对每一个喜欢和恶魔讨价还价的玩家来说，更是非常的吸引人。

和恶魔对话，这是女神转生系列的战斗系统里面独特的选项，你在其他的RPG里面是找不到的。玩家的角色可以通过和敌人对话，来尝试把他们收进队伍中，成为同伴，也就是仲魔。谈判有可能成功，也有可能失败。恶魔会加入队伍，或者对玩家发起进攻，当然也有可能从交谈的恶魔身上得到道具。这使得战斗遇敌的时候玩家不是考虑："我要如何更有效率的杀死敌人"，而是玩家必须问自己："我必须如何做才能令我的队伍更加的强大。"这使得玩家们从烟雾战斗转变成希望发生战斗，从而增加了游戏过程的耐玩性。

当你得到足够的仲魔，你可以去强化自己的队伍，那就是在"邪教之馆"，合成恶魔。每种恶魔和另一种恶魔之间能够合成的高级恶魔的种类是一定的，它们之间有着独特的规律，来自各自的性格和属性。听起来很像心理学？没错，整个游戏都是如此的精彩。她借鉴了中国古代的哲学家庄子的名言："昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，自喻适志与，不知周也。俄然觉，则據據然周也。不知周之梦为蝴蝶与？蝴蝶之梦为周与？"游戏自身是深入到角色内心深处探索起心理的深渊。没有什么比人类内心深处的罪恶恶更加邪恶的东西。这就是悲观而真实的真理。

那么游戏的过程如何呢？很遗憾，由于破解小组的工作，游戏的一些结构被破坏了。虽然能够继续游戏，但是会令游戏者陷入找不到存盘点的境地。因为翻译成英文的关系，我们也不能够原汁原味的体会到日本原作的魅力。每次《女神系列》的翻译版本都不很令人满意，比如后来SCEA 发行的《女神转生：灵魂黑客》。我们也许只能寄希望于《PERSONA2：罪》的翻译人员能够尽职尽责一点了。

Final Fantasy VII

最终幻想 VII

PS		
	发售日期	日版发售 1997 年 1 月 31 日
	开发公司	史克威尔
	发行公司	SCEA

一个RPG的历史如果漏掉了《最终幻想VII》，就好像讲美国历史漏掉了独立宣言。先不管他在制作方面有多么的优秀（闪光点不一而足），《最终幻想VII》曾经而且现在也是这个系列中非常重要的一作。如果将《FFVII》发售的日子作为一个标记，那么RPG的历史可以被标记为"公元FF7前"和"公元FF7后"。该作对RPG的类型和电子游戏的重要影响都是多方面的。

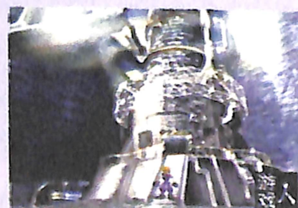


《最终幻想VII》对史克威尔来说是一个基础的发端。很多年以来，这家公司在任天堂时代的地位是作为第二团队出现的。玩家们在潜意识里面已经认定史克威尔是任天堂御用的开发公司，它与任天堂合作，开发出了《超级马里RPG》。但是出乎当时所有玩家们意外的是，《最终幻想VII》突然间宣布要发售在索尼的PS主机上。这难道就是传说中的"背叛"？

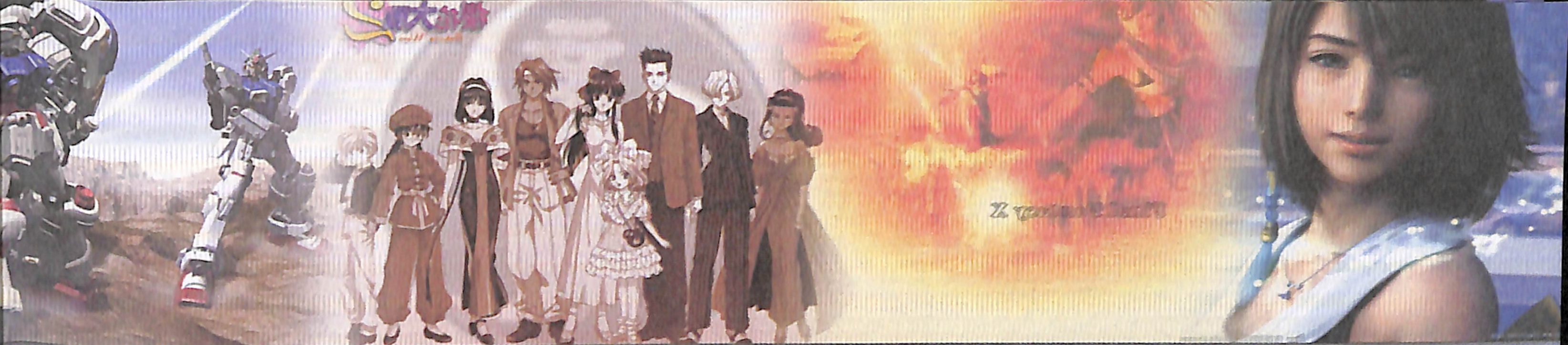
《最终幻想VII》从一开始就投入了大量的预算，将大量的人力物力投入到CG和动画方面，这在以前的游戏中是见不到的。据我们所掌握的资料，《最终幻想VII》花费在扩充办公地、聘请电脑制作天才、强大的SGI工作站和各种其他支出上的金钱总额大约是四千五百万美元。(《最终幻想八》的开支比这个数字还要稍微少些)。

游戏占满了整整三张盘的容量，里面放满了九个角色的建模、各种华丽的武器、近乎一百首动听的音乐、上百种敌人、写实的背景、成千上万的台词、还有印象深刻的全动画视频。《最终幻想VII》因为它自始至终贯穿着大量的高解析度过场动画。无论是开始的介绍还是到结局，《最终幻想VII》都将她的过场动画插入故事中，经常和前面或者后面的即时贴图背景巧妙的融合在一起。她几乎赢得了无数支持她的FANS，即使他们中间很大一部分只是冲着华丽的画面而购买的。

索尼推销《最终幻想VII》的时候，与其说是推销游戏，不如说是在各种时尚杂志（摇滚也好、娱乐也好、MTV也好）上面推销一种流行的潮流。这使得她的销售对象一下子从普通的游戏玩家，扩展到所有酷爱时尚的年轻人，索尼想要表达的就是：游戏，RPG，也能够如此令社会轰动。



最后，《最终幻想VII》目前为止在全世界范围内销售了超过九百万套，这使得索尼和史克威尔成为次世代的霸主。随着在全世界市场上《寄生前夜》和《最终幻想VIII》的热卖，"电影RPG"这





个亚种得以确立她的地位。而且史克威尔也成为索尼新一代主机PS2的概念机示范影像的制作者，这两个公司的关系，就好像当年任天堂和史克威尔那样。史克威尔在《最终幻想Ⅶ》上面的豪赌，赢得了丰厚的回报。

Xenogears

异度装甲

PS		
	发售日期	美版1998年10月发售
	开发公司	史克威尔
	发行公司	史克威尔

这是一部真正精彩而掀起狂潮的作品。她在美国发售前就已经引起了绝大的争论。在美国进口制品的审查方面，她的宗教意识引发了一些问题，但所幸的是，她并没有被禁止入关，或者是做出删节。这使得英语系的玩家们得以有机会领会她的全部。一些玩家们认为，这是史克威尔继《最终幻想》之后的又一个杰作！但是另外一些玩家则认为，这是他们见过的，最糟糕也是最无聊的RPG。为什么同一个游戏会有着如此不同的反响？

《异度装甲》讲述的是一个名叫黄飞鸿的年轻人的故事。他是一个擅长绘画的武术家。故事贯穿于他所居住的行星一万年的历程。从恶魔在巨大宇宙飞船的觉醒，到星际旅行，纳米科技、多重人格、潜意识、天空之城、巨大机械体、命运、人类起源，还有宗教。仅仅用“史诗”这个词来形容《异度装甲》都不够。像她这样值得回味再三的类型在以前是没有的。如果是一个喜欢看到RPG的新类型的FANS（多数FANS都是这样的），那么《异度装甲》是送给他们的最好的礼物。

不幸的是，在这样一个完美的故事体系下，游戏本身变成了一个附加上去的东西。狭窄的视角和粗糙的贴图令玩家的很不适应。跳跃的落点很难控制好。魔法简直没有用，战斗变成了单调的拳拳脚脚，玩家只能在几种按键组合中选择。到了第二张碟，也许是因为预算超支的缘故，开发者们彻底放弃了游戏部分的设计，让飞坐在椅子中间，整整半个小时的时间都在固定这一个地方走剧情，中间穿插一些机甲的战斗。没错，这造成了大量的需要阅读的信息。但是这些文字并不是在对话框中那样可以快速跳过的。它只能按部就班的在屏幕上出现，不能在OPTION之类的地方调整他们出现的速度。对于《异度装甲》这样一个文字量如此巨大的游戏来讲，这简直就是致命伤。

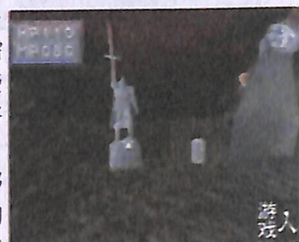
在《铁甲飞龙RPG》的惨淡销售和《寄生前夜》这样更像是电影的RPG出现的1998年，《异度装甲》却成为了这一年中最有争论价值的游戏类型。每一个完成这个游戏的人，都很喜欢她，但是也还有些其他的希望，希望她能够被改编成小说、漫画或者动画也许会更好。每个人都会同意《异度装甲》的美术设计非常的美丽，但是这毕竟是玩游戏而不是上美术馆参观。

King's Field Ⅰ+Ⅱ

国王领地Ⅰ+Ⅱ

PS		
	发售日期	美版1996年1月和1998年11月发售
	开发公司	From Software
	发行公司	ASCII

这是一个第一视点动作RPG系列，和PC上面的Ultima Underworld很相似。巨大的、黑暗的、洞穴一般的世界，需要执行的任务很长，通关需要一定的时间。画面不是很好，甚至有些沉闷，两部作品都是。不过音乐方面就好的多了，和游戏的进程十分相配。



并不是很多的第一视点RPG都能够做得到实时战斗。如果是想换换口味的RPG FANS或者是原来喜欢玩PC游戏的玩家，也许会尝试看看这个系列。特别是，《国王领地》现在已经宣布会在PS2上发卖续作。

Beyond the Beyond

遥望

PS		
	发售日期	September 1996 in USA
	开发公司	Camelot
	发行公司	Sony

这款游戏在RPG历史上的意义是在于：

1 她是美国市场上发售的第一款PS游戏。

2 她很差。

3 结合1和2，她卖得很差。



先不管其他方面如何，先就是荒谬到极点的超高遇敌率，还有那烂到极点的战斗系统，平庸的音乐，发浑的画面，原始的故事进程……也许她并不是历史上最糟糕的RPG游戏，但是出现在32位主机上，就简直是玩家们的灾难。

Legacy of Kain: Blood Omen

血魔传奇

PS		
	发售日期	美版1996年12月
	开发公司	Silicon Knights
	发行公司	Activision





如果世界上所有的玩家得了这样一种病：无病也呻吟，像是没脑子的小孩，成天想着去冒险，环游世界，经历那老一套的奇幻故事，那么这个游戏很适合你。眼前有塞尔达和未来世界这样的动作RPG，《血魔传奇》只是个东施效颦的例子。在无尽的黑暗中，充满暴力和血腥的RPG。故事的主人公该隐在序幕中被杀，然后作为一个吸血鬼而复活，去找人报仇。当然，还要去杀死那些无辜的市民，喝他们的血维持生命。在游戏最后，该隐面临两种有趣的选择，牺牲自己来拯救世界，或者是毁灭世界来解放自己。用今天的眼光来看，这款游戏的制作水准尚可，只不过确实太幼齿了一点。

Suikoden

幻想水浒传

PS	发售日期	美版1996年12月发售
	开发公司	KONAMI
	发行公司	KONAMI

这是PS主机上出现的第一个不是那么糟糕的传统RPG（对不起啦！各位Beyond the Beyond的FANS）。虽然是传统RPG，但是水浒传最大的特色是，不像以前那样只有六到八个同伴一起旅行去打倒总BOSS，水浒传中有多达108个同伴。如果你全部都能够达成他们出现的条件，就能够让他们都加入你的队伍。



你的队伍中有战士、弓箭手、忍者、铁匠、吟游诗人，甚至还有厨师和商人。当他们不在战斗队列中的时候，他们会在你的大本营中生产经营。流程虽然不很长，但是满意度很高。当然，如果想全部收齐108个同伴，还是需要一定的时间的。

Wild Arms

荒野历险

PS	发售日期	美版1997年3月发售
	开发公司	Media Vision（现在的 Contrail）
	发行公司	SCEA



在美国，这是那些取得成功的，非史克威尔RPG游戏中，平均水准综合最高的RPG。也许她在一些基础指标上面都不是最出色的，也并没有革命性的突破，但是她把其他所有游戏的优点全部综合在一起，而独树一帜。画面很细致，音乐一流！每一个角色也都各具特色，故事也很动人。战斗系统由《最终幻想》系列的回合制构成，解谜系统是来自于《四狂神战记》，在智力考量上并没有超过《四狂神》。事件很长，还有很多隐藏事件和谜题等待着玩家去发掘。

RPG的爱好者能够在这款游戏中找到很多以前他们喜欢的游戏的影子。但是他们被有机的结合在一起，而且被赋予了一种浓浓的西部情调。你可以指责她的开发者缺乏创新的灵感，却不得不佩服他们融会贯通的能力。

Vandal Hearts

汪达尔之心

PS	发售日期	美版1997年3月发售
	开发公司	KONAMI
	发行公司	KONAMI



作为一个优秀的战略RPG，《汪达尔之心》有两个致命的瑕疵。难度过低，3D背景失败。不过故事和战斗的过程还是很有趣的。但是就像《异度装甲》的第二张碟那样，《汪达尔之心》从头到尾都不能到地图四处去探险，你的主角们疲于从一场战斗转到另外一场战斗，过剧情，却不能自由的到其他城镇去，这个问题使得角色的升级成为固定模式，后期的战斗变的极其简单，主角们的成长超过了敌人们的成长。但是问题接踵而来，从过弱的敌人身上不能那到足够的经验值，角色又会变得比敌人弱。这个无法跳出的怪圈也许就是这个游戏最大的问题。

Ogre Battle and Tactics Ogre

皇家骑士团 1&2

PS	发售日期	美版1997年8月和1998年5月发售
	开发公司	Quest/Artdink
	发行公司	阿特拉斯

《皇家骑士团1》曾经在超任时代在美国市场上限量发售过，但是"皇骑2"就从未踏上过美国的土地。终于在PS版，那些等她等到花儿也谢了的SRPG FANS们终于有机会一睹芳容了。《皇家骑士团1》的复刻在画面上有所增强，但是《皇家骑士团2》就还保持着16位机上的原来样貌。它可以说是16位机上最后的辉煌，所以即使在32位机普及的时候，也不觉得落后于时代。这两部作品还都保持着他们标志性的战斗系统，S·RPG的FANS们一定已经很熟悉了。另外，《皇2》还和《FFT》非常的相似，因为众所周知，他们的开发者是同一个人。

Alundra

阿兰多拉

PS	发售日期	美版1998年1月发售
	开发公司	Sony
	发行公司	Working Designs





《阿兰多拉》是一个不需要去好好玩的游戏。在制作方面，她远远比不上原来的《皇帝的财宝》，虽然他们的制作团队的人员组成很相似。她是一个难度上令人望而却步的动作过关RPG。主人公阿兰多拉要将一个村子从诅咒中解救出来，诅咒的化身怪物们很难接近，而最要命的是遇到不能打死的村民也非常的多。这使得游戏变的非常难。

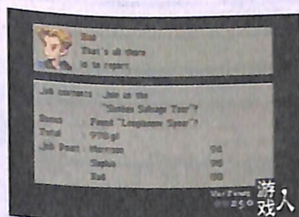
Final Fantasy Tactics

最终幻想战略版

PS		
	发售日期	美版 1998 年 1 月发售
	开发公司	史克威尔
	发行公司	SCEA



《最终幻想战略版》是使用了传统的《最终幻想》的角色而制作的非常出色的S·RPG。游戏的过程非常流畅，非常有深度。但是《FFT》美版糟糕到极点的翻译，简直能够在RPG历史上留下恶名。简直就好像是冷战时期那些学习俄语的中国高中生，在修他们的第二外语——英语的时候，能写出来的话吧。想想这个你就明白了。



Daravon 教授在讲述他的感受的时候，是这样说的："我进入游戏店…购买了这个游戏！我感觉很棒！很多人都无法理解这个游戏。但是我们竭尽所能…终于，我能够明白了！这游戏里有数不胜数的幽默的翻译…不过都不是有意的。我相信凭我的努力我能够战胜这些翻译。这游戏很棒！"

SaGa Frontier

开拓沙迦（沙迦领域篇）

PS		
	发售日期	美版 1998 年 3 月发售
	开发公司	史克威尔
	发行公司	SCEA

那些哭着喊着："我们要非线性的RPG！"的FANS们一直都只能这么哭。这是没办法的。不过《沙迦领域篇》也许能够给他们一些近似的满足，她在一个RPG里面融合了七条RPG的线路，这种大大加强了自由度的RPG也许就是他们想要的。七个各自不同的冒险故事互相交织着，在世界的各个角落也许都有你想要的东西。有的时候，游戏里面会给出一些有趣的好玩的事件的指引，有的时候有的角色的故事里面会让你去找一辆丢失的车子。也许你很难用简单的好与坏来评价这款游戏，但是它至少给你提供



了如此多的选择。

Tales of Destiny

命运传说

PS		
	发售日期	美版 1998 年 3 月发售
	开发公司	Namco
	发行公司	Namco



《命运传说》是《幻想传说》的续集，《幻想传说》只是在日本的超任主机上发售过，你很难想象在那样的主机上能够听到发出人声的主题曲。不知道是不幸还是幸运的是，《命运传说》也还是在她原来这个16位主机的开发商手中制作的，画面很鲜艳但是不平滑。一点也没有运用到PS主机的崭新机能。这个游戏最强的地方是她的战斗系统，是构架于动作类型和回合制类型之间的，你可以在游戏中的战斗画面看到主角和敌人站在同一条横轴上，你可以通过各种按键动作操作他进行攻击，你队伍中的同伴是由电脑控制的。最多可以有四个同伴在队伍里。很幸运的是《命运传说》找到了很不错的翻译队伍来进行英文化的工作，使得剧情很容易得到美国人的理解。不知道NAMCO是怎么做到的。

想找到太多的创新的人可能还是会继续寻找下去，但是想要一个好的老式RPG的人就会觉得很满意。

Breath of Fire III

龙战士 3

PS		
	发售日期	May 1998 in USA
	开发公司	卡普空
	发行公司	卡普空

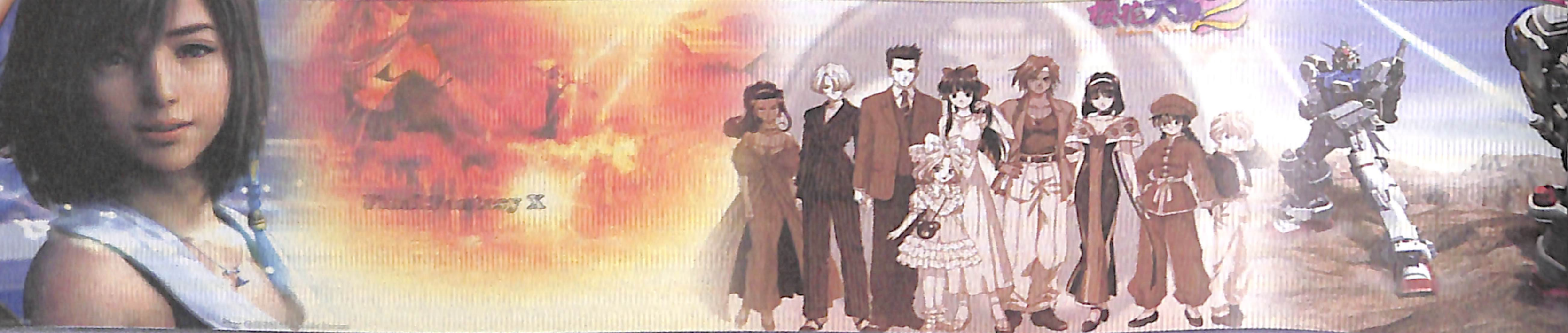


《龙战士 3》并没有什么太多的创新，然而却也表达出一种纯粹的RPG风格。事件和前代依然相似——年轻的龙族英雄带领同伴去拯救世界之类的。不过《龙3》在32位主机上给这个系列进行了一些更新。角色变的更好看，也增加了很多动画，角色的配音也都有各自的特色，就像是卡普空的街霸系列那样。音乐有种莫名其妙的爵士调调。主人公身上存在的龙族的血统，解除封印之后，会令他变身成巨大的龙，从而获得强大的力量，而战胜敌人。

Azure Dreams

怪兽塔

PS		
	发售日期	美版 1998 年 7 月发售
	开发公司	KONAMI
	发行公司	KONAMI





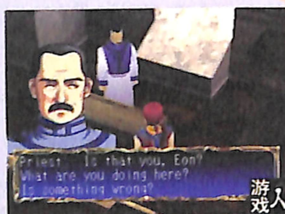
两个词：迷宫，突围。OK，这就足够形容《怪兽塔》这部作品了。不过她也有特别的地方。她的迷宫是随机生成的。我们15岁的英雄在他生日这天被受命去攀登怪兽的高塔。在这里，我们的英雄可以收集怪物和他们的蛋，养成他们。

你爬得越高，遇到的困难也就越大。当勇者离开迷宫，他的级别就会回到初始，而他所持有的怪物和道具则不会变。他可以再接再厉。在塔的下面是城镇，你可以逐渐的让它变的繁荣起来，更棒的是，能够和自己选择的女孩子一起在城里约会。

The Granstream Saga

浮游岛传说

PS	发售日期	美版 1998 年 7 月发售
	开发公司	Shade
	发行公司	THQ



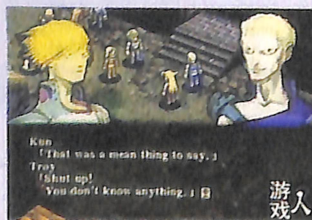
《浮游岛传说》是一个普通的动作RPG。因为是全多边形构成的，所以还值得一提。各种属性的水晶、飞空岛、一些过场动画……除此之外就没有什么太多值得注意的了。不过在角色设计方面，她和《FFT》的风格是一样的，都是没有鼻子的Q版小人。画面很普通而且无聊，敌人的AI倒是各个不同，但是也不能令战斗变的多有趣。你应该在尝试这款游戏之前，去先试试看其他的作品吧。

Kartia (REBUS)

画谜

PS	发售日期	美版 1998 年 8 月发售
	开发公司	阿特拉斯
	发行公司	阿特拉斯

《画谜》是一部非常棒的战略RPG，但不幸的是，没有太多的人知道。战斗开始的时候是在方块格子中进行，有点像下战棋。但是她是以卡片系统为基础的，能够召唤生物和幻影作战。游戏的画面丰富多彩，RPG 的FANS肯定会发现，这款游戏的人物看上去非常眼熟，没错，阿特拉斯就是特别聘请了《最终幻想》系列的人物设计天才天野喜孝来给这款《画谜》来做美术设计的。《画谜》游戏还支持双人对战系统，还有丰富的道具养成模式。如果你想玩《最终幻想战略版2》，那么你应该去看看《画谜》能否给你解解馋。



Parasite Eve

寄生前夜

PS	发售日期	美版 1998 年 9 月发售
	开发公司	史克威尔
	发行公司	史克威尔



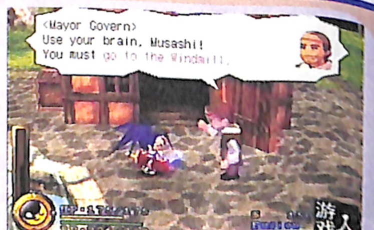
《寄生前夜》是一款非常非常漂亮，又非常非常短的RPG。故事发生在现代的纽约，你扮演的是一位年轻美丽的纽约警察阿雅·布莉娅。她要面对的是人类和生物细胞中的线粒体变异的威胁，拯救整个纽约的任务就落在阿雅身上了。

大量令人目不暇接的CG片断，加上接近即时的战斗系统，给人带来无限的临场感觉。但是作为一个RPG，它的流程实在太短了，只有12到14个小时。隐藏迷宫的要素也有。但也许值得去玩一遍，并不值得去收藏她。

Brave Fencer Musashi

武藏传

PS	发售日期	美版 1998 年 11 月发售
	开发公司	史克威尔
	发行公司	史克威尔



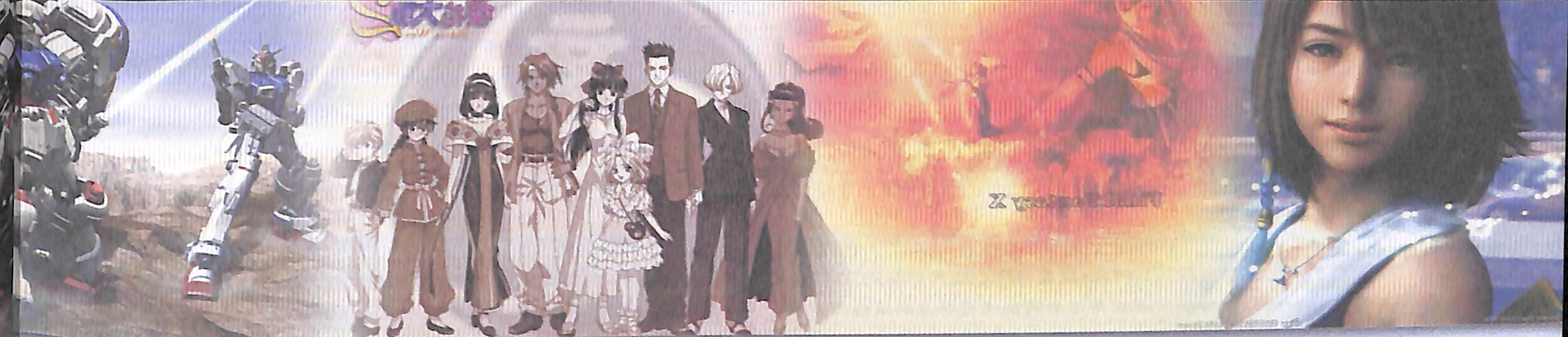
在无比华丽、宏伟、壮观的《最终幻想系列》开发的同时，我们很高兴的见到史克威尔并没有放弃对游戏新要素的追求。武藏就是日本历史上有名的那个剑客宫本武藏。但是在游戏里却变成了只有三头身，蓬蓬头，火爆脾气、随时准备去杀BOSS的小P孩。学日本历史的同志可能会对这样的宫本武藏不屑一顾，但是一般的玩家根本不会注意到这一点，因为它已经足够好玩了。武藏可以把他的剑插进敌人身体里面，去吸收他们的特殊力量。游戏还支持基本的昼夜系统。不过游戏最大的乐趣还是看小武藏那夸张的冒险历程。

Brigandine

幻想大陆战记

PS	发售日期	美版 1998 年 11 月发售
	开发公司	Hearty Robin
	发行公司	阿特拉斯

《幻想大陆战记》是阿特拉斯公司出品的一款相当普通的战略RPG。和其他战略游戏唯一不同的是她走的是六角形的格子。当两军



相遇，我们可以清楚地看到他们之间战斗的动作，这是和《光明力量》系列一样的。游戏有五个独立的主角，者使得游戏因为大量的重复过程而变得非常的长。你也许会喜欢，也许不，这作品的确很一般。



Nintendo 64

N64 RPGs

在史克威尔和艾尼克斯倒向索尼之后，任天堂开始坚定的执行它的反RPG强硬路线。《最终幻想Ⅶ》和史克威尔当然就成了他的眼中钉。任天堂的总裁山内溥指责那些只去玩大众游戏的百分之九十的玩家是："只会坐在小黑屋里玩弱智GAME的游戏失败者"，那些铺天盖地的RPG作品都是"愚蠢和无聊"的。

这并不是说任天堂就不要RPG了。口袋妖怪本身就很像RPG。但是在接近4年的美国市场中，只有下面这两款游戏能够被称为是RPG的：塞尔达64和Quest64。一个是绝对的奇幻题材，却更像是一个动作冒险加钓鱼的"RPG"。还有一个是塞尔达家族中的经典。

没有了RPG的任天堂，就好像是在河流中逆流而上的小舟，却失去了一只桨。又怎能和有了史克威尔作发动机的索尼摩托艇相比？虽然传说中的《地球冒险64》和《皇骑3》也有公布，但是却一直没能变成现实。N64的失败已经无法挽回。

Quest 64

Quest 64		
N64	发售日期	美版1998年6月发售
	开发公司	Imagineer
	发行公司	THQ

失败！

你还想听更多？Quest 64就是这样一个简单到不能再简单的RPG，一个叫Brian的小傻瓜去拯救世界的故事等等等等…游戏的标题也许就能给你答案了。

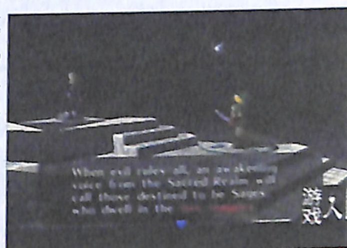


这个游戏也许应该叫做《…64》无聊的画面，平庸的音乐，毫无印象的单调战斗系统，还有短小的任务。想象一下，游戏原本的制作者曾经想把它制作成一个《最终幻想神秘任务》版，那你大约就会明白了。这是惟一一个在N64平台上推出的传统RPG。

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

塞尔达传说：时之笛		
N64	发售日期	美版1998年11月发售
	开发公司	任天堂
	发行公司	任天堂

在现在这个时候来回顾塞尔达64就好像是从心头流出的一股热流。我还能说什么呢？宫本茂是个天才，这游戏简直设计的无懈可击。3D的迷宫十分华丽。如果你曾经玩过前作，那么无疑会和我一样的感动。控制动作的方法是革命性的。它将这个系列代领导了一个新的高度。市场的反应也是绝佳的。游戏中有村庄、迷宫、NPC、金钱……但是在它的核心部分，它还是一个具备了RPG元素的，动作冒险RPG。我只写了这么一点点，是因为其他人已经说过很多有关这游戏的评论和心得，你可以在任何地方看到。



The Future of Console RPGs

电子游戏的未来

电子游戏现在已经进化为一个独立的分支。RPG作为其中最重要的一环，在电子游戏日趋电影化、艺术化、革新化的今天，无疑承担着非常重要的责任。RPG至今仍是游戏的主流，随着游戏的科技水平更上一层楼，RPG的表现力和魅力也在不断的增长。我们所熟悉的类型逐渐融合了其他的变化，有的比较柔和，只是表面上的变化，而有的就变化的非常激烈。那么RPG的未来究竟会是什么样子的呢？我们这些RPG的狂热爱好者们又会变成什么样子呢？

RPG变得越来越像电影。因为这样的类型在讲故事的时候具有先天的优势。故事的表现力和画面语言的运用是密不可分的。最终幻想系列、《寄生前夜》、《铁甲飞龙RPG》、《银河之星：LUNAR》、《玉茧物语》所有这些都贯通了美丽的电影或者动画片断。在不断的满足观众们的视觉需求的今天，还出现了很多包含有出色的配音演出的作品。

RPG逐渐地增加各种动作冒险游戏的要素，其中出现大量的装备后在角色身上可见的武器和道具，回合制的战斗也在逐渐的变化。所有这些都建立在日趋功能强大的硬件、软件支持上——反过来，动作游戏中也逐渐地增加各种RPG的要素。比如最近的《真·三国无双3》和《混沌军势》。而世嘉的《莎木》在吸收RPG要素的部分也是一种创新。制作人铃木裕将《莎木》形容为"FREE"类型的游戏（Full Reactive Eyes Entertainment）。这游戏和RPG很相似，有上百个NPC，置身其中的模拟世界，复杂的故事流程。但是这两种类型永远都不可能合并，它们之间只能互相借鉴。

当你看到《口袋妖怪》大卖特卖的销售榜的时候，你就会明白养成要素在游戏中会成为一个多么重要的成分。一些本来很劣质的游戏因为搭上了养成的要素而因此可以登上销售榜。RPG中养成的部分也越来越多。甚至在《最终幻想》系列里面作为吉祥物登场的大脚鸟，也因为养成之后的名气，而单独分出来，制作成另外一款冒险游戏。

当然，那些优秀的传统RPG作品也依然还会有一席之地。GameArts就有两款这样的游戏系列："银河之星"和"格兰蒂亚"。其他的开发商们可能已经对那些15岁血气方刚充满活力的小毛孩主人公提不起兴趣了。

ONLINE的RPG作品也是一条未来的发展之路。《PSO》和《FF11》的盈利已经令日本的游戏业界发现了ONLINE GAME的优势所在。XBOX-LIVE和PS2专用网络的架设正在铺就一条网络黄金之路。以后RPG朝向这种方向的开发速度也一定会越来越大胆。当未来的我们在网络上和远隔千里的同伴并肩作战的时候，那种感觉会不会比带在小黑屋中享受那些"愚蠢和无聊"的枯燥练级RPG要好的多呢？

勇者的冒险，才刚刚开始而已。

（完）



国内玩家的补充观点

下面我们附上是两位国内RPG的玩家对两个较为另类的RPG的看法，供大家参考，并借此认识不同区域的玩家对RPG这种游戏形式的一些不同看法。对游戏的各种观点都与作者的生活背景与游戏经历有关，而接触多种观点也便于我们从多方面了解一个游戏。

灵魂黑客

文：千里狐妓

在新的时代里，人与网络间的关系我们该如何处理？人性中的善良与黑暗、社会意识的变革与执著、虚拟现实里的传承与扭曲……这些都是著名RPG作品集“女神转生”（以下简称DDS）的一个分支系列：恶魔召唤师的第二作——《灵魂黑客》所蕴含或是致力于表现的预想、描绘和反思的。

在游戏中恶魔（注：DDS系列里的恶魔应该视作神与人以外的非现实生物性存在，并不是单纯的“邪恶的存在”）无处不在，但具体到剧情的演变里却不再有“恶魔”这样奇幻性要素的左右，这可以说是DDS系列特有的剧情氛围设定。而对玩家而言，那些来源于五洲四海远古现代或俗或雅的神话传说的各类“仲魔”角色则是其系统可玩性的核心所在。灵魂黑客的魅力也由此开始展现。

对话和个体属性，这是区分芜杂繁多的仲魔角色个性的关键要素。借鉴DDS系列已有长时间发展史的基础，黑客在这方面已经达到了相当的高度，在对话上按照年龄、性格、性别等来划分为老人、小孩、青年、女士、小女孩、神经质、野兽等语言风格，个别恶魔还有其独有的文句。而在个体属性上，黑客也做到了个性与共性的合理融合，比如高阶神族基本不惧破魔、咒杀，鸟族多半惧枪弹（枪打出头鸟的俗语大家都听过吧……），同时也能根据原典中的形象确定其独特的个性，司战争的女神雅典娜可以反射打击系攻击，英雄系的现实人物“奥尔良姑娘”圣女贞德拥有独有技能“奥尔良的祈祷”。甚至，还有专以现代都市怪谈为原型设定的“怪异”系恶魔，大学住校生也许有不少都听过红马甲、人头拖把这种令人深夜头皮发麻的鬼故事吧，不知当这些暗藏在你心底里的“鬼”以游戏的形式演绎在面前的屏幕里时，是否会有一些亲切的感觉呢？（笑）如此浩浩之类，实乃不一而足。不过个人认为还有点遗憾的是，构成DDS系列世界观的另一个中心：即Law－Natrual－Chaos、Light－Natrual－Darl这个性格－属性系统在恶魔集合中是以族别来分类，如鬼女系角色必是Chaos－Natrual，但我想，如果将这个系统以“个体”来代替“种族”为给各恶魔设定性格的基本单元，或许更能体现出恶魔之间个性的区分。

DDS系列另一个迷人的首创特色即仲魔合体，除二、三身合体、精灵合体这些传统设定外，自恶魔召唤师一代又有了更多的系统强化，如狂神、威灵等特殊时刻合体产生种族，对合体事故效应的功能扩充，还有可按自己意愿培养的造魔等仲魔种类。这些优秀的创意灵魂黑客也毫不缩水的继承了下来，魔法继承的设定也在不增加规则复杂程度的基础上加以丰富。至于恶魔的总种类则比前作更多，对以恶魔角色数量多而著称的系统里，更多的可操控对象显然更能让人尽心。由此可以看出，灵魂黑客在“仲魔”这个DDS核心系统要素上，确实毫不愧为游戏界中拥有特有一片领地的奇葩。

灵魂黑客的剧情演化形式基本是演一段剧情，走一个迷宫，迷宫里基本都有解谜要素。但通常都是有点烦，但不难，练功爱好者可以依据这个特点尽其兴味，而厌烦地雷的玩家也可以依靠某些道具或魔法方便地避开自己所厌烦的。总之《黑客》的难度并不算高，即便到了敌伤害1.5倍的二周目也因合体不再有等级限制而不会使难度达到令人退缩的地步。相信这可以同时满足更广泛层次兴味的玩家。

返回到剧情上来说，DDS的世界观表现手法可分为宏观和微观两类。SFC作品《真DDS2》及《真DDSIF》……可分列两类表现手法的典型。而《黑客》的表达形式给我的感觉是介于两者之间，既有宏观的以大网络为蓝本的思考，也不乏“VR恐怖屋”这种从微观角度切入人类心灵世界的表现舞台。或许会有人有这样的疑问，以虚幻的“恶魔”为模型来体现对现实主义浓郁的网络社会未来的思索，是否是一种不伦不类的做法呢？其实就我个人的看法里，《黑客》并不是能令我接近完全满意的游戏，强制行动顺序造成低自由度、物理与魔法地位的稍有失衡（魔法处于明显强势地位。），剧情发展模式的单一都是能令我皱眉的缺憾，但客观的说，对一个一直背负“儿戏”之名的“游戏”这个概念而言，其敢于异天下之芸芸，独自身之无二的尝试，即能够将严肃的思考不妥协只加以相互适应的方式地代入到游戏的范畴里加以展示，这本身便是值得盛赞的勇气，同另一个现实主义的传世之作《奥伽战争》一样，包括领会《黑客》在内的“《DDS》系列”也堪称此道的先驱者，或许这种类型的游戏真正能获得世人的赏识的道路仍然漫漫，如何在所谓“低层次存在”的游戏和“高层次存在”的艺术内涵之间达成一个独支的平衡将会是一部艰难的书，要读懂这样的书，这样的平衡，至少这么说，想要认真品味诸如灵魂黑客这样的另类游戏作品，所需的，唯“心”而已。

汪达尔之心 天上之门

文：天下第七

1999年，KONAMI在PS上推出了著名S·RPG游戏《汪达尔之心》的续集《天上之门》。也许是因为游戏独特的系统以及糟糕的人设与玩家们心中的期望差距较大的缘故，很多人把它看作是一款失败的作品。不过笔者认为如果能够静下心来玩进去的话，就会发现在情节方面它一点也不次于KONAMI的另一著名游戏系列《幻想水浒传》，而战斗系统上更是能够让玩家体会到其它任何S·RPG游戏都不具备的魅力。

游戏的背景是中世纪时期的架空世界，一个战乱纷争的年代，故事给我们讲述了以主人公为代表的几个年轻人从小到大、曲折复杂的成长历程，其间以男女主人长达10年分分合合的凄美爱情为主线，在交织着亲情、友情、爱情、个人得失、国家利益、宗教冲突、侵略战争等错综复杂关系的故事情节中突出给我们展现了人性中复杂、阴暗的一面。比如序章中就出场了的那个落难王子，他武艺高强，极有正义感，在身负重伤的时候还挺身而出见义勇为，但同时他也是个不择手段的人，为了能够夺回王位不惜与邪恶势力联手，也因此间接的使崇拜他的主人公被陷害成了杀人凶手，被迫流离失所。面对这样的人物，我们就显然不能单纯用好人或坏人来评价他，设身处地的为他想一想，若我们处于他这样的位置、环境的话也许会作出相同的选择。为了更好地增加玩家的参与性，在一些重要情节分支玩家可以作出自己的选择，这会导致出现4大类共8种不同的结局，是与有情人终成眷属，还是当上残虐的暴君，亦或最后只成为一个普通的农民，只取决于玩家的一念之间。

游戏的战斗系统是最具特色的部分，可以称之为即时回合制，具体说就是当我方一个人在行动时敌人同时也会有一个人在行动，而不是像普通回合制那样我方所有人都行动完了之后敌人再行动。基本每关之中敌人实力都高出我方不少，于是就需要玩家运用各种战术牵制、分散敌人，并逐个击破。根据战场形势计算出敌人下一步的行动是游戏中最吸引人的部分，笔者就曾试着于最初几关只用一名弓箭手（主角的妹妹）在主角等几人的协同掩护下单枪匹马连破数关。当然这个系统也存在一定缺陷，那就是当版面中最后只剩下一个敌人时（一般都是BOSS），游戏就变得相当简单，因为这时玩家可以轻松判断出对方的下一步行动（也就是说敌人越多判断就越难，所以每关开始时最难），游戏中对付几个一拥而上的小兵比对付单个BOSS要难得多。

和1代一样，《天上之门》中也拥有大量的隐藏要素，并且只有把他们全部找出来才能够拿到圣剑“汪达尔之心”，而只有拿到圣剑才能达成最终结局。游戏中隐藏要素之多，获得条件之繁琐非一般游戏可比，不看攻略基本没有完成的可能，这也正是许多玩家通关数遍却还是见不到最终结局的原因所在。



某一次感动

这可能是很久之前的回忆，也可能是最近才有的感触。

你将要在本次特别企划中看到的是一些老游戏曾经带给我们的欣喜。

重提往事是有心抛开如今流行的浮躁和郁闷，拾起那些曾经被浅尝辄止然后弃置一旁的 GAMES。

小编都是平凡的玩家，随后列举的所有感动也都是普通的经历，不为煽情也不为幽默。

我们所希望的，只是读者能够对此会心一笑，在今后的游戏中多多寻找平淡见真情的感觉。

D·S

《兵蜂》——印象



记得上小学四年级放暑假的时候，应老爸的邀请去四川成都水利工地去看望他，之后到以“乐山大佛”而闻名于世的乐山市旅游。

那天傍晚时分，因为天气炎热的关系，我一个人从旅店里走出来，打算到街上透透新鲜的空气。由于接近吃晚饭的时间，在旅店四周的餐馆里都挤满了人，可能是生意太好的关系，一些餐桌都已经肆无忌惮地摆放到人行道上了。我在被餐桌霸占的狭窄的人行道上穿行的时候，忽然之间听到一对中年夫妇正在相互埋怨，他们谈话的大致意思是刚上小学的孩子太迷恋游戏了，整个暑假几乎都泡在游戏店里，刚才连晚饭也不想吃就跑到前面不远处的游戏店玩了。听了这些我却觉得有点好奇，因为自己也是缠着老爸以考进前三名为代价才得到FC的。在那个还没有“玩家”这个名词的时代，我是多么渴望有真正热爱游戏的朋友啊！

三步并作两步地往前走，果然传来了那令人熟悉的游戏BGM。说是游戏店，其实当时的乐山市并没有正规的街机。作游戏生意的老板都是把自家的电视搬到街上，然后接驳上FC供别人游戏。环顾四周，我发现在这条并不算很长的街道上竟然有3家做游戏生意的，而且玩的人也不少。这时几个孩子的吵闹声把我吸引了过去，一看发现他们正在玩《兵蜂》，而相互之间的争吵则来自于他们彼此嘲笑对方的水平。但此时我注意到只有一个孩子静静地坐在一旁，手中的铅笔一刻也没有停止地在一本相当破旧的作业本上画着什么。

“你怎么不玩呢？”我好奇地问他。他一听我说普通话，便一脸好奇地看着我。

“我在画地图。”说着他把手中的作业本递给我看，这时我才注意到作业本上画着《兵蜂》中每一关出现敌机的位置与埋藏加分果实的地点。哇！那是我一生中第一次知道什么是“攻略”！（虽然那个年代还没有这个游戏术语）

“这是你自己做的吗？”我当时没有镜子在身边，但我相信那时的目光中一定充满了崇拜的光彩。

“是啊，花了很久呢。因为一个月只有2角的零用钱，玩4次就没有了，所以我决定在别人玩的时候认真做记录，然后加上自己的练习，这样可以玩得更久一些。”他很坦白地向我说出了自己心里的想法。

“……”一言不发的我不能确认刚才那对中年夫妇所说的孩子是否就是他，但如果真的是他的话，那我觉得他们根本就不能理解当一个人痴迷于自己喜欢的事物后产生的那种狂热，虽然这种狂热并不能与成绩的好坏划上等号，但人不能缺少这种精神，我相信它是导致一个人未来之路成功与失败的内因……

多少年过去了，每当再次想起那个小男孩的时候，我都无意识地想叫他一声“老师”。别笑我幼稚，我就是这样一个单纯又狂热的家伙，呵呵。

GOUKI

《恐龙危机2》——时间旅行



游戏并没有给我们一个完整的结局，从现在《恐龙危机3》公布的讯息来看也许我们将永远不会看到这个故事的结尾。但我仍然要为CAPCOM做出这样的一个剧本而向其致敬！

时间与空间一直是GOUKI比较感兴趣的话题。远的有小时候看过的《时空逐道》，直到现在都还因为没有看到结尾而耿耿于怀，除此之外还有斯皮尔伯格著名的《回到未来》三部曲，稍近一点的则是尚格云顿的《时空特警》，等等。而当自己玩到《恐龙危机2》那回味无穷的结局的时候，那份兴奋、感动实在是难忘。

其实《恐龙危机2》的剧情很简单：一支军队奉命穿越时空前去拯救一个消失在时间漩涡里的城市，但是在那里他们并没有找到生还者，等待着他们的只是一群头脑简单，却又异常凶残的恐龙……游戏的主角是“战术侦察营救部队”（TRAT）的狄兰与“秘密军事行动搜索部队”（S.O.R.T）的蕾吉娜。他们的拯救行动并不是一番风顺的，在途中总是有一群戴着摩托车头盔的神秘人捣乱。并且一个不会说话的神秘黑衣少女也成了他们的一个大麻烦。在狄兰与神秘的黑衣少女初次见面的时候，一个细节很有趣：当拼命挣扎的黑衣少女看到狄兰的时候，一下子忽然安静下来，目不转睛地看着狄兰，仿佛和他早就认识一样……这是怎么回事呢？从这一刻起，游戏的剧情就已经将自己深深吸引住了……

狄兰在设施遗迹里与几十年后自己的立体影像面对面地交谈，再联想到之后在《管理人之遗书》中还看到“那个必然会在这里出现的人”这样的句子，可以想象得到狄兰对自己改变这个世界的命运，改变自己的命运，改变妻儿的命运做出了多大的努力。关于时间，有这样一种普遍的看法，认为“你可以看到过去，但不能改变过去；你可以前往未来，但绝对是有没有返程车可以乘坐的。”而《恐龙危机2》的编剧杉村升则无疑是颠覆了这种看法，在他看来，蕾吉娜与波拉（即黑衣少女）这对母女的命运是可以改变的，条件就是“这一段历史在经历了无数次的死循环后终于在某人一次又一次的努力之下解开了死结”，而这个人现在看来就是蕾吉娜自己！根据游戏中各种文件资料综合起来，我们可以做出如下判断：“最初次的”蕾吉娜与狄兰并没有圆满完成任务，而是被扔在了那个时代。他们只有选择在那个时代共同生活下去，他们的结晶就是波拉。但是由于环境的不断恶化以及必需品的不断消耗，再加上恐龙的袭击，终于，蕾吉娜与波拉没能逃过某场劫难，蕾吉娜战死，波拉重伤。万般无奈之下狄兰只有选择采用冷冻的方法延长波拉的生命，而自己则辛苦地保卫着设施，并给“未来必然前来营救的那个狄兰”留下重要的讯息。于是，一个时间长河中的“高尔丁死结”就这样默默地等待着解开它的那个人的出现……







最后想说的此作的男角色狄兰，刚刚看到他的设定的时候曾觉得这个角色“很傻”，发型怪怪的，CG造型也不怎么样，甚至在真正游戏时也有过“这个角色真失败”的感觉。不过当一步一步接近整个事件的真相，狄兰也逐渐明白自己的命运并果断的做出决定（留下陪Pora）之后，对狄兰立刻就有了“敬意”。当你知道你自己的命运的时候，你能够勇敢地去面对吗？

《风来之西林GB 月影村怪物》

LIKY



从来没有哪一款游戏能让我玩得如此投入，也从来没有哪一款游戏能让我玩得如此之久，当那天终于突破了那个带给我无数痛苦回忆的50层“月影村出口”迷宫，看着屏幕上出现的“50F 月影村恋人”的字样时，我已经找不到语言来形容我的成就感，恍然回顾，这个游戏我竟然玩了两年之久。两年来，我一直在为这个目标努力着，因为捡到好装备而高兴，因为抢劫了店主而窃喜，而最多的，是因为一步失误导致全盘皆输而懊悔不已，常常气得我想摔机器，然而游戏就是有一种魔力，吸引着我在不断重来，反复挑战，当我终于达成这个目标时，心中所有的，除了感动还是感动。是单为这个艰难达成的结局而感动呢？还是为了这款游戏而感动，我已经说不清了。

这款《风来之西林GB》是由CHUNSOFT公司在1996年制作在GB上的游戏，是在1995年SFC版《风来之西林》之后，虽然我之前没有玩过SFC版，也从未接触过“不可思议迷宫”类的游戏，但是刚一接触《风来之西林GB》就立刻被它那他独特的系统和充满和式韵味的音乐所吸引，然后一发不可收拾地投入其中。

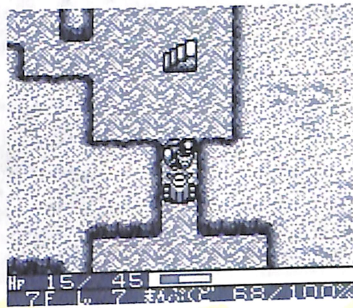
刚开始玩时简直让人有些无从下手，随机生成的迷宫每次进入都不一样，大量的武器、道具让人看起来头都有些大（那时候日语还不行呢，只会读五十音），还有迷宫中的各种陷阱、特性各异的敌人等等。

难度高一直是该系列的特点，在《风来之西林GB》中，将游戏难度设定为“困难”后，大部分的道具都未被识别，这些未识别的道具如果不使用一次就根本不知道用途，记得我原来专门找了一个小本子来记载那些未识别道具的用途，记了整整几十页，（因为每次进入迷宫道具名全部改变，所以每次都得重新记。）现在想起来都为当初那份执著而感动啊。

其实游戏还有一个非常令人着迷的部分，那就是100道“菲伊的问题”。最初我对这些问题还不太“感冒”，觉得这些问题有些无聊，一点都没有闯迷宫来得刺激，后来有一次在迷宫中惨死，心灰意冷之下便来试试这些问题，结果发现它们设计得相当有趣，有些问题实在是对脑力的极大挑战，如果说在迷宫里冒险考验的是你的综合实力，那么这些问题考的就是你的科研能力了，它需要你对游戏的道具作用、陷阱作用、敌人特性等方面有相当高的了解，并且能够最大限度地去灵活运用。这些问题都是限定了一个特别典型的情况，很多都必须按照一定的顺序来解谜，有时候一步弄错就立刻失败，紧张感和刺激感丝毫不比迷宫冒险的差。当时我花了不少时间去弄这些问题，有几个极为刁难的问题可是花了几个月的时间去想的，最终100道问题达成，着实让我兴奋和感动了好久，也实在是为制作者的独具匠心佩服不已。

2001年CHUNSOFT在GBC上制作了无论是画面还是系统都大幅强化的《风来之西林GB2 沙漠的魔城》，再一次让我沉迷和狂热，不知道GBA版的什么时候出现呢？实在是让人等得心焦啊！相信GBA版的进化能够让我再次找回当年的那份感觉。





《铁拳4》——记一次感动

SOUL



去年的3月底起的几个月时间里，就是沉浸在《铁拳4》的日子，与人对战、单独练习……《铁拳4》有什么魔力让人如此着迷呢？我从《铁拳4》获得了什么感动？其实自己也不能把这份感动完全描述到位，只是尽自己所能试着说明自己所获得的感动。（另，以下为了进行说明，也谈到了《VF4》，但属于个人观点，请《VF4》FANS原谅我……）

◆痴狂的期待

自己从小到大，从来没有在这样长的一段时间里，如此饥渴地期待一款游戏，从最早于2001年E3公布街机版《铁拳4》，直到2002年3月28日发售PS2版，这段时间完全可以用“日思夜想”来形容。对《铁拳4》的迫切期待之情，只有靠不断地游玩《铁拳TT》来暂缓，然后每天至少浏览3次街机官方网页，就是希望NAMCO进一步公布人物介绍的情报……几近痴狂。这份期待，完全是以往的《铁拳》所带来，以往的《铁拳》真是太优秀了！最终得到《铁拳4》的感动程度，完全是由那10个月的期待所赐。《铁拳4》游戏本身带给人的感动是什么？是爽快感！这份爽快感主要由漂亮的动作及精妙的对战性组成，两者缺一不可。

◆外表很重要

NAMCO的格斗游戏动作可以称得上是最漂亮的，单单是施展出这些动作就让人有某种程度的满足感。当然华丽的动作并不是那么单纯，动作华不华丽，其实也和人设COOL度拉上关系，《铁拳4》就是这些要素的完美结合。面对外包装全面进化的《VF4》，曾让SOUL有尝试一下的想法，之后发现，优秀的人设和画面《VF4》都具有了，可在动作的设计上，《VF4》的漂亮程度似乎仍与以往相同，对SOUL来说，这些动作还是太过朴素（并非指全部，总体而言），实在激不起自己的激情，无法让自己进一步投入，在观赏一些高手对决时，对自己这样一个“外行看热闹”的人来说，也无法得到任何满足，最终只好完全放弃《VF4》，是因为《铁拳》把自己“宠坏”了？



◆当然有内涵

为什么对战起来感觉这么吸引人？运气成份永远都是对战游戏中必不可少的一部分，选择防御、还是进攻、还是闪避？

当你成功地揣测到对方的下一步举动，并制服对方时，那份成就感瞬间就产生了。对战的胜利最终是由动作选择成功率比较高的那一方取得的。揣测对手的行动是有成功率的高低的，影响这个成功率的有很多种要素，如对角色招式的了解程度，对对方作战风格的了解等等。心理战，就是诱使对方按照自己的意图去行动，既然已经知道对方要出什么样的招了，难道还不能制住对方吗？《铁拳4》给了我这些对战的感觉，这就是内涵！几个月的时间里，我不断研究每一招每一式的特性、用法，在BBS上看“铁拳”前辈的分析，这些就足以让我满足于其中了，当然，能有一些“嚣张”的对手随时挑战自己，那也是一直保持对《铁拳4》的狂热的原因。

因为很快就放弃了《VF4》，本来对《VF4》是没有什么发言权的，不过《VF》在整体攻防节奏上要快于《铁拳》，对SOUL来说，这样的节奏过快了，就好像是以往的《街霸》，当你把战斗速度节奏调快到一定程度时，战斗的策略性下降了，更多的是对双方反应能力的快慢考验、更多的纯运气的比试，不可否认，《铁拳》也考验到人的反应能力，但这个比例相较来说要小得多，因此《铁拳》适合于更多的人。

阿修罗

《第2次超级机器人大战α》——最强，最高，最热血



阿修罗算是一个感情丰富的人，生平让我感动的游戏不计其数，光是“《塞尔达传说》系列”就难以计算了。不过最近最让我感动的莫过于《第2次超级机器人大战α》了！去年一年就连续出了3款《机战》，这还不包括电脑版的打字游戏《DA》，即使身为FANS可能也会感到有点疲倦。这3款《机战》在FANS中也可以说引起了不小的争议：《IMPACT》的战斗动画虽然动感十足，但是马赛克较多，看起来有点粗糙；《R》的换装系统虽然有些新意，但是较为繁琐；《OG》中创新的系统自由度很高，但是整个游戏让人感觉制作得比较“赶”。正当大家还在回顾过去的时候，BANPRESTO不慌不忙地拿出了一份超级大礼——传说中的《第2次超级机器人大战α》！

《α》自从推出以后已经逐步成为了新世代《机战》的代表作品，这也是为什么新作使用了《第2次α》而不是《第5次机战》作为标题的缘故！既然使用了这个标题，新作自然和《α》关系密切。但是如果只是单纯地照搬《α》，自然不会让阿修罗如此感动了！按照惯例，新作加入什么新机体，有什么旧机体复出，这些并没有什么特别让人感动的；真正让人感动的是BANPRESTO制作本作投入的大量精力！

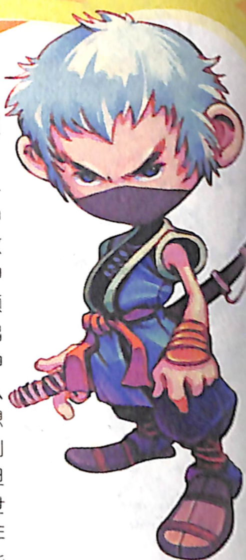
首先自然是画面了！战斗动画全部重新制作是理所当然的，不过让阿修罗受不了的是：这次的战斗动画居然如此出色！机体的动作更加丰富，每一招都充满了力度感，同时又相当流畅，再配合角色热血的配音以及华丽的Cut in镜头，其精彩程度比起很多原作动画来都毫不逊色！当然，画面的精细程度也比《IMPACT》有了很大的提高，马赛克明显少了很多。如果这样还不能让人满意，那么全新的360度回旋动画保证让你当场“气合”+“热血”+“自爆”！勇者王、飞翼零式、真·盖塔……看着这些熟悉的机体使用那么大魄力的招式，只要是《机战》FANS没有不兴奋地大声喊出来的！除了这些“大招”之外，很多普通招式中也加入了不少体现空间感的动画效果，比如GP03的大型光束剑和卡碧尼的浮游炮，充分表现出了宇宙的纵深感！

看完了画面自然要说系统了，随着游戏发售日的临近，BANPRESTO不断公布一些系统的信息，再次让FANS瞠目结舌！这一次可没有按照惯例只在系统方面做一些简单调整，而是可以说是一次系统革命。全新的小队系统将使得游戏的战略和战术发生重大变革，每个小队的成员搭配，各个小队之间的配合方式都是值得研究的环节，而以前深受好评的合体、援护攻击的具体运作也会随着小队系统的引入而产生重大的变化。这个系统使得以前的那些“废柴机体”也能够派上用场，而全新的小队攻击更让玩家能够体会到地图兵器之外的全员攻击的快感！新作中也出现了《R》的换装系统和《OG》的机师培养系统，这就让人想到去年的《OG》强烈的试验意味，除了赞叹BANPRESTO不断创新的敬业精神以外，还让人禁不住夸赞它为了一个完美的《机战》不惜花成本事先制作试验品的勇气！

看了《SRW α II》的宣传片以后，阿修罗向游戏脱帽、向BANPRESTO脱帽！让我代表所有《超级机器人大战》的FANS向你们致以最崇高的敬意！现在就让我们一起静待3月27日的到来，让我们一起鉴赏这部目前为止最强最高的《SRW α II》吧！

多边形

《赤影战士》——一去不复返的感动



作为一个游戏人，一个玩家，我属于起步比较晚，但进步比较迅速的那种，当年许多和我一同游戏的玩家早已经离开了游戏，只有我还在这片乐土上寻找着快乐。带我走进这梦幻世界大门的游戏让我一生都无法忘怀，它就是《KAGE》（中文名：《赤影战士》OR《水上魂斗罗》）。

小考结束，我以较好的成绩考入了省重点中学，这令俺老爹喜出望外，竟然在得到通知单当天就给我买了台任天堂的FC。在“惊魂未定”的情况下，我从众多卡带中选择了一盘《赤影战士》和《双截龙2》的二合一卡带，价值220元。虽然当时我对TVGAME几乎一无所知，还好老天在冥冥之中帮我挑选了一盘含金量颇高的卡带。

当时的我可以说对游戏还没有什么感觉，或者说是没有一种悟性吧，许多游戏的基本规则都不了解。虽然《双截龙2》没过几天就囫囵吞枣的通了关，但《赤影战士》对我来说难度就已经很大了。记得很清楚，游戏一开始如何选择2P进行双打我就尝试了半天，原来是按Select。进入游戏后，一开始的杂鱼小兵都使我头痛了很久，特别是跳跃贴上壁进行翻腾向上的特殊动作是《赤影战士》特有的，就这么个简单操作足足让我苦苦琢磨了半个小时之久，当得知只要按上就可以完成时突然感到自己有点愚钝，游戏的变化实在太多了，同时也体验到一种探索研究的快乐。

没想到接下来的闯关过程依然艰辛，几乎在每一关我都会遇到阻碍，都要反复进行数次方能勉强通过。2-A的中BOSS机械蛇，它总能在中途就让我只剩下半条命。接下来第3关的BOSS武士，起初就是找不到它出现的规律。还有4-B的BOSS还能进行变身，而且它的HP坚如磐石，我当时都怀疑是不是卡带出了问题。由于当时和我一起的小伙伴都是刚刚接触TVGAME，根本没有一位所谓的高人示范，所以导致一次一次反反复复，屡战屡败屡败屡战，一个《赤影战士》把我们几个人“折腾”整整一个暑假。

临近开学的一个晚上，当我在仅剩下两格血，另外一位伙伴已经“阵亡”的情况下，面对最终BOSS空中跳起就是舍命一刀结束最终之战时，我和小伙伴竟然激动地拥抱在了一起，这是一种发自内心的喜悦，是一种情不自禁的感动。由于之前有过太多的艰辛，太多的领悟，当成功的时刻到来的时候那种情绪就在瞬间爆发出来，从中我也深深体会到游戏的快乐的根源。突然家中的座钟响起，看看时间已经是午夜12点。啊！这是多么美好的一个夜晚，我没有入睡就可以体会到了触摸梦想的感觉。其实在以后的游戏岁月中我也曾经多次体会到了这种快乐，自己也无法分清楚哪一次最为强烈，但《KAGE》给我了第一次这种感动，现在我还在游戏的世界中追寻这种感动，可能是这种感动太珍贵了，好几年都难得体会到这种感觉……如果我现在还能哭了，可能说明我已经老了吧。

现在我在休闲的时候还经常用模拟器将《KAGE》通关一次，耗时不到20分钟。回首过去，百思不得其解，这可是我足足花了一个暑假的通关，娱乐了将近2年多的游戏啊！可惜以后再也不会出现这样能2P双打的2D过关游戏了，NATSUME也成了一个传说，一去不复返……



《荒野大镖客》——黄金回忆

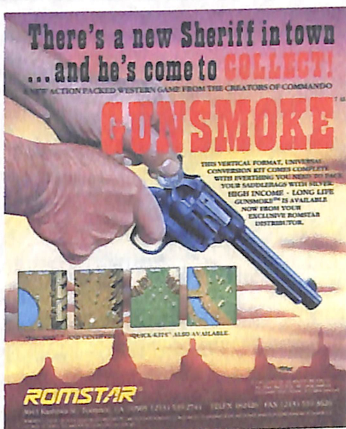
纱迦



我已经很老了，老到记不清很多事情，但是对于13年前那场血雨腥风的斗争，我始终难以忘怀。那是1990的7月，一个多事之夏，我身边的玩友们被卷进了一场深刻得触其灵魂的变革中。许多人暴露出本来面目，许多人变得面目全非，革命的前夜是寒冷的……

————————————————————————— 玩笑分隔线 —————————————————————————

那是夏天的一个下午，知了和往常一样在树上不知疲倦地大叫着，而正陷于午后"长考"中的我被一阵急促的敲门声给吵醒了。我睡眼惺松地刚打开门，几个朋友就如狼似虎般地把我往离我家最近的游戏室里架。我迷迷糊糊地走了十来分钟才渐渐明白原来是来了一盒新的游戏卡。当我想明白这点后我突然间睡意全无。从我家到那个游戏室只需十分钟，不过这条路也是家长上下班的必经之路。为避免暴露，我们每次都选择了山路。当我们来到山顶时太阳已经西落，而我们心目中的圣地就躺在山脚下，在夕阳的照耀下显得如此静谧。当我赶到游戏室后把卡接过来细细端详时，心里却凉了半截，因为这是一盒55合1。在那个年代，我们这些小玩家已经根据自己朴素的唯物主义世界观形成了一套凭卡带的重量和游戏数量来判断好坏的独特方法。果不其然，进入游戏后发现都是《铁板阵》这种弱智得不能再弱智的游戏，虽然它为NAMCO带来了一座大楼，但当时的我对它的认识仅限于一个"烂"字。等到我在心中发出54声"烂"后，《荒野大镖客》赫然出现在我眼前。



最初吸引我的当然就是那独具一格的操作方法：一个键向左上开枪，一个键向右上开枪，两个键一齐按是向上开枪。这种操作方法真是闻所未闻。打过第一关后进入一片西部荒漠，虽然画面还不能表现出"大漠孤烟直，长河落日圆"的理想境界（N年以后当我看到《VR战士3》的某个场景时我忽然间又有了这样的感悟），但游戏的音乐很好地表现出了西部那种荒无人烟的凄凉感觉。接下来两关是印第安部落和荒山，音乐的风格又摇身一变，与场景配合得天衣无缝，如果换作现在的话，我一定会向CAPCOM脱帽致敬。也正因为这个游戏，我才意识到：临时演员也是演员，游戏音乐也是音乐。

初次玩打到第四关就结束了，没想到这一卡就是2个月，我们想尽了一切方法都无法完成本关。后来我在一次极偶然的情况下来到另一家游戏室，无意中看到有人和路人甲对话后不知怎么一按就能按出一匹马来。我赶快一试，却发现这个方法时通时不通，困惑无比。终于后来有位朋友灵感大发："马是不是用钱买的啊？"我顿时大悟，原来游戏中的分数就是货币，利用分数可以向路人甲购买枪枝弹药和马匹，果然是"秘技本天成，妙手偶得之"。这是我第一次意识到在游戏中也有商品经济这回事，我的心在商品经济的大潮冲击之下汹涌澎湃，以至于现在我在玩RPG购买道具的时候还会时不时地想起《荒野大镖客》来。以往玩GAME时总把GAME当作是和打牌、下棋、滚铁圈、跳皮筋一样的一种普通娱乐方式，但玩过《荒野大镖客》后，我才发现，GAME其实是一种文化。GAME虽小，但却和电影、电视一样，人类社会的一切都可以在GAME中找到缩影。热切期待今年登场的PS2版《荒野大镖客》！

《街霸III三度冲击》——一个点与一条线

胜负师



感动对于一个人来说可以是一个点，也可以是一条线。一个点可以令人在蓦然回首间有所感悟，一条线则会在心中留下永恒的烙印。就算是事隔多年，记忆也会令感动重演。

年纪，活了二十多，游戏，玩了十几年。对于我来说，这十几年可能是由若干条线组成的，而其中尚未褪去色彩的可能就要数猛玩《街霸III三度冲击》的那一年了。

2001初春，DC入手。在这之前玩过几下《SF3.2》，因对怪异的人设和怪异的系统（只能选一种超杀）无甚好感，所以很难提起兴趣。（事实证明，以貌取人和以貌取游戏同样是错误di）当朋友找我玩《SF3.3》时我本不以为然。"不就是《街霸》吗？不就是万年不变的'波升地狱'吗？"我的肯一个波动拳过去想踏血，只见他的隆身上闪出白光"哈"的一下将波挡下，我诧异地看着他那一脸的贼笑。难道这就是传说中的BLOCKING？一个BLOCKING几乎推翻了我对于《街霸》的全部认识。因为操作要按前或下，所以成功就意味着可以占据主动，失败就意味着挨打。如此有诱惑力的系统怎不叫人心动？突然，我发现《SF3.3》的画面有如水彩渲染柔和中透着华丽，西村娟风格独特的人设粗犷中不乏细腻，而由加拿大专业DJ制作的极富个性的音乐也颇具震撼力……反正是怎么看怎么顺眼。（西施就是从"顺眼"中诞生di）

接下来的几个月风雨无阻，几乎天天和几位好友大战三百回合，还发展了两个《KOF》玩家加入。不过大家都是从零开始摸索，水平自然提高很慢。于是我开始寻找有关《SF3.3》的一切资料。（国内媒体的报道几乎可以忽略不计）深入以后发现原来《SF3.3》的系统还远不止BLOCKING那么简单，系统高深莫测，连技匪疑所思。那段非常有名的2001年日美CAPCOM格斗大赛中梅原大吾对美国豪鬼的对局我更是看了"一百遍啊一百遍"，那极富戏剧性的场面足可令人心跳加速、汗毛直立。在网络上游弋，看讨论、找研究、下对局，每一个新信息的了解都会令我觉得离高手之道远了一步，接下来当然就是闭门造车式的苦练，但格斗游戏最重要的交流恰恰是我当时最为缺乏的。

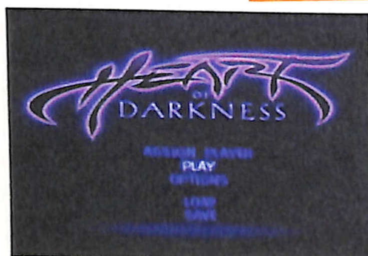


于是一条线中的一个点出现了。一个偶然的机会，我了解到6月上海有一个爱好者自己组织的《街霸》比赛。那天我坐火车，早早地赶到了比赛场地——一个网吧。一台DC、两个摇杆、几张椅子、30来号人挤成一团，条件是艰苦了点，不过大家似乎并不在乎，反而乐在其中，为选手的精彩表演而鼓掌喝彩，也会为选手的痛失好局而扼腕叹息……品评、争论、嘻笑不绝于耳，比赛气氛感染了在场的每一个人。我现在才了解"现场"这个词的含义，与《SF3.3》组冠军对战时手心冒汗的感觉也是记忆犹新。几十人的小聚会尚且如此，日本的千人大会真是难以想象！据了解，场地的费用、比赛的奖品完全是由组织者个人出资。他说举办这次活动是"给《街霸》玩家一个认识和交流的机会。"目的单纯，付出直接。热血、热情、热心，真玩家也！不说参加这次比赛后学到了多少东西，光是认识了那么多同样热爱《街霸》的朋友就是一笔不小的财富。之后的大半年，我先后20次因《SF3.3》去上海，那份执着足可感动上苍！(>_<) 当然，每次也都会有新的收获。

尽管现在《SF3.3》只能算是个过期游戏，甚至可以说"《街霸》系列"都已风光不再、走向没落，但我还是会为那个属于"三三"的2001而热血沸腾。斗强之梦并不会因时间而泯灭……

泰坦

《黑暗之心》——爱你，所以去救你



学校是一个能让人感受到成长乐趣的地方，大一则是一段还有点时间去轻狂、浮躁和迷恋远方的日子。

在那段日子里，鄙视教育制度和泡不到妹妹都可以无端成为玩游戏的动力，而恰好每一部游戏中都有或多或少的几个女性角色可供留恋；英雄救美的童话在日本游戏中不断上演又不断谢幕，从《双截龙》到《最终幻想 VIII》，谁也不愿免俗……可是就有那么一天，喝腻了啤酒的同窗不知从哪里拿回一套《黑暗之心》(《HEART OF DARKNESS》)，放进宿舍那台破旧的5501型PLAYSTATION之中，让我们整个一屋子原本打算不以为然的游戏迷都为之咂舌，并开始了全新的体验——为了救一只名叫 Whiskey 的小狗而不要命地冒险。

宠物本来就是当年的热门话题，而这款游戏本身同影子妖怪作战的方式和解谜系统也非常恶搞，难度恰到好处，再加上拥有浓厚美国幽默风味的 CG 动画与美妙流畅的剧情，使得这次冒险旅途成为我当时的最爱。

事实上，故事很简单。一个叫安迪的问题学生逃出学校去溜狗，但心爱的宠物却被可恶的恶魔给抓走了，于是安迪飞奔回家，启动自己制作的宇宙飞船，驶向营救爱犬的路途。Amazing Studio 让游戏的 CG 动画与关卡场景的结合非常到位，飞船在异界的悬崖被撞毁，随后安迪只能依靠自身的力量去挑战这个复杂的世界。接下来的若干小时攻关过程中，安迪将会得到很多奇怪动物的帮助并尝试用各种方式解谜，最终打败 DARKNESS 并救出小狗——这时闹钟的声音响起来，果不其然是一场梦。

那么，梦醒之后，想想看，人与动物之间的友谊可以有多深呢？你可以说这是无中生有的感触，但它确实是这个游戏留给当年上下铺的老兄们探讨最多的问题。这个问题从美国动画片《猫和老鼠》开始逐渐被提出，直到若干年后电影界的《冰河世纪》，再到今天必须要为之会心苦笑一下的新电影《卡拉是条狗》；国外也好，国内也好，无论是纯洁的、依恋的还是变态的，人与动物之间的关系正在变得复杂化。





我们这一代玩家毕竟不再满足于简单，可能以后的游戏公司也不会再编制出如此“弱智”的单线故事；所以机会来临的时候，你不妨再体会一下《黑暗之心》的简单情节和趣味系统，再为那些朴实的友谊和情感，美国式的清纯和迷恋感动一次。

邪魔天使

《圣战之系谱》——并不完美的完美之作

已经快七年了吧，但巴哈拉那血一样的天空至今还在我心中久久不能消散。无数的红衣魔道士召唤出暴雨般的陨石，骑士们在马上奋力地挥剑厮杀，剑士手中的剑就像指挥家的指挥棒一样，挥舞出死亡的音符，而美丽的舞者合着优美的乐章跳着优美的死亡之舞。命运之门已经开启，走进去的人不知道眼前会出现什么，等待他的将是希望还是……死亡……红发的圣者翻开他那本写满古代文字的魔法书，咏唱烧尽世界一切的法拉之炎；年轻的蓝发骑士高举手中的圣剑迪鲁芬格，指挥同伴们奋勇战斗；天枪冈格尼尔无情地刺透了前来支援的朋友的胸膛，留下的，只有哭泣的女孩；满身创伤的贤者终于站在了那个幕后黑手的面前，无情的圣风撕扯着敌人的身躯，也许他真的累了，他再也没有力气给敌人最后一击，当黑暗司祭狞笑着呼出无数怨灵向他袭来时，风之贤者的脸上写满了无奈……

仿佛就像是昨天才发生的事一样，从来没有哪一款游戏能够像《火焰之纹章 圣战之系谱》(以下简称《系谱》)这样，给我留下了难以磨灭的印象。1996 年，刚好初中毕业，顺利地进入了本校的高中部。趁着高一还不是很紧张的时候，我开始了高中的游戏之旅。1995、1996 年，SFC 为了对抗次世代机 SS 与 PS 开始了它的大作疯狂反击。想必玩家都还记得，那时的 SFC 上出现了无数至今都难以忘怀的经典制作，而其中《系谱》不得不说是经典中的经典。之前虽说玩过“《火焰之纹章》系列”(以下简称《火纹》)的几部作品，但研究得都不是很深(至今还没拿过月光枪、太阳剑，汗颜)。虽说如此，但我对《火纹》还是抱着莫名的好感。记得当时任天堂公布了《系谱》的时候，国内的网络还不像现在这么发达，凭借几本游戏杂志每天就开始幻想会出现什么样的角色与系统。随着游戏的发售，我也投入到《系谱》的攻关中，记得当时国内的机房出现了“系谱热”，N 台主机同时运作，一排望去全在玩《系谱》，好不热闹。

由于之前熟读游戏杂志，对游戏的世界观还是有一定的了解，不过系谱那博大精深的结婚系统却难倒了我。由于其人设太过精美，很多男性角色都画得“如花似玉”(第一个被误认的就是弓骑士米迪尔)，所以，两名男性角色站在一起培养感情的事情就发生了，后来看了书才发现误会，狂汗不已。



华丽的战斗画面、复杂的系统、靓丽的人设，这都吸引我将游戏继续下去；而《系谱》那感人至深的情节更是让人难以忘怀。我的运气也许算很好了吧，有一个会日语的朋友。自然，他被拉来当我的临时翻译，就这样，我终于了解到了游戏的剧情。

随着国内的游戏杂志与网络的发展，我终于了解到《系谱》的全貌。原来制作人加贺昭三当时是想做上、中、下三部，但由于一些原因不得不减成了上下两部，也就是说，呈现在我们面前的是一部并不完美的作品。惊叹加贺的制作能力，即使这么一部“并不完美”的作品，但做得还是如此完美(起码在我心目中)。故事的矛盾发展一波接一波，角色的刻画入木三分。在这里上演着一部阴谋、复仇、爱、希望的活剧，你会发现所谓的好人也不是十全十美，所谓的坏人也不是一无是处。什么是人性？游戏中自有答案……



P.S.由于之前 17 遍的《系谱》进度无故丢失，我又开始了第 18 遍游戏……

《怒之铁拳3》——4在哪里？

紫枫



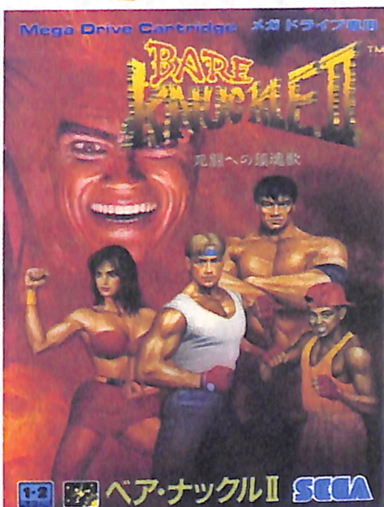
这个世界，有太多令我感动的东西，电影，科幻小说，游戏，音乐……其中，游戏是一种最令我痴迷的文化。细细算来，令我感动过的游戏还真是不少，比如《荣誉勋章》，《魂斗罗》，《KOF97》，《皇帝财宝》。而初中时玩过的《怒之铁拳3》，则是最令我感动的游戏。

该游戏相信不用我再多介绍。当时紫枫读初中时，学校附近一家游戏厅来了一台《怒之铁拳3》，游戏出色的画面与音乐马上吸引住了我。呵呵，记得那个时候天天放学后就往机厅里跑，穿着白色短袖的主角名叫艾利克斯，身高1米83，体重75公斤。女主角名叫布拉姿，身高1米67，体重……嘿嘿，好像没有公布。其余两名主角，一个是溜冰小男孩沙米，另一个是机械老头詹。这四个人为了捍卫正义，奋战于街头黑暗的。



系统最成熟的《怒之铁拳》3代，直接将紫枫拉入了"怒之铁拳"的热血世界里面，游戏中描绘的是一个暴力横行的社会，玩家在选择了主角之后，一开始会出现在一个仓库中，街头地痞流氓会阻拦你的去路，首关只是熟悉操作的关卡，难度很底，相信很多玩家都还记得"前+超杀键"可以释放出爽快华丽的超必杀技吧？超杀还有时间槽设定，时间槽满了的话，放超杀是不费血的。这个设计给人以很划算的感觉，因为在玩别的动作游戏时，只有在危急时刻玩家才肯放超杀，但在《怒之铁拳3》里面，出色的系统设定满足了大部分玩家的"放超杀"欲望，只要聚齐时间槽，华丽的超杀随你释放！这个设定相对来说降低了游戏难度，不过却是大受欢迎。

后来，紫枫终于在家里面玩齐了《怒之铁拳》系列三代。那时才知道，原来1代的音乐是最最热血最最酷的！呵呵……人生最快乐的一种享受便是：发现一个好玩的游戏，接着又发现一个，最后又发现一个……《怒之铁拳》1代和2代的音乐都由日本知名的游戏音乐家古代佑三负责制作，热血的曲调令所有玩过该系列的玩家都不能忘怀。3代的音乐古代佑三只负责监督，这也许是3代稍比前两作难听的原因吧。



▲图为《怒之铁拳2》封面

时至今日，家用机的大力发展，导致了传统清版式动作游戏的日渐没落。客观说来，以后在PS2上或者PS3上玩到《怒之铁拳5》的机会很小。玩家们喜欢是一回事，游戏厂商做不做又是一回事。最后让所有喜欢"《怒之铁拳》系列"的玩家，永远地珍藏这一份感动吧。

《皇家骑士团2》

星夜



初次接触《皇家骑士团2》已经是8年前的事情了，为游戏中众多秘密而激动的我，在一次次的游戏过程中也渐渐了解了这个游戏的剧情，那是个更为深邃的世界……虽然没有俊男美女生离死别，然而却有着异样的真实。热血冲动的维斯，坚持信念的圣骑士兰斯洛特，强大而同样有着自己一番理论的暗黑骑士兰斯洛特，伴随着主角德尼姆的各项选择而共同折射出现实的一角……很多时候，我们会把他们作为现实生活中的人物来加以讨论，而随之而来就是感动，为了其中的人物，为了这个游戏，为了制作了这个游戏的人们。而使得我到现在仍然对它记忆犹新的是其中提出的问题，尖锐而又发人深思。我们可以先来看看其中两者思想正面交锋的对话。

兰斯洛特（暗）：不！！他们之所以会沦落成那样是因为做受害者更容易！他们不是因为弱小才抱怨的！他们选择成为弱者！然后可以喋喋不休地抱怨……他们所相信的是"贡弱"的好处……

兰斯洛特（圣）：那不是事实！每个人都有权利选择他自己的生活方式！那是他们的自由！

兰斯洛特（暗）：你难道还执迷不悟吗！？自由不是由某个人给予你的！自由是那种你必须追寻和为之奋斗的东西！他们整天就这样呆坐着！等他们的救星！但是却没有人想到去当那个救星！！

兰斯洛特（圣）：人们……不是你说的那样的！他们……他们只是不像我们一样强而已！

兰斯洛特（暗）：你太天真了，人民既没有理想更没有梦！他们的主人必须给他们这些东西……

兰斯洛特（圣）：那是什么！？

兰斯洛特（暗）：……生存的权利！！

兰斯洛特（圣）：太可笑了！

兰斯洛特（暗）：人性本恶……为了获取自己的快乐他们不惜牺牲别人……他们才不在乎为生存而进行杀戮……当他们自己产生罪恶感的时候，他们稍微多考虑一下，然后用"我是被迫的"搪塞过去！！我们的使命就是把秩序带回这个混沌的世界！！我们将给这些懒惰的人以解脱……然后我们来掌管一切！！

而现实生活中有着兰斯洛特（暗）这种想法的人难道少吗？

兰斯洛特（暗）：我们不是侵略者！！我们是你叔叔布兰塔的邀请的客人！！！可你们这些武断的人，却始终要坚持和我们进行无谓的对抗。只有我才能给万莱利阿带来和平，你若明白，就照我说的去做！！

德尼姆：我们不需要将和平建立在你的暴力基础上！

和几年前某国家发言人声称的又何等一致？而即使是在游戏的初期，第一章结束时的选项处，我第一次不是当做游戏中的选择，而是作为人生中遇到的问题而认真思考。同样，当怀中姐姐的身体渐渐变冷的时候，我只想和德尼姆一样号啕大哭……

转眼已经多年过去了，《皇家骑士团2》却似乎成了绝响，太多的人事变故使得我们一直无法得到另一次更深刻的体验。不久前的《FFTA》虽在系统上做了众多探索和改变，剧情上也不乏亮点，但是童话式的风格使得它无法包含更多更沉重的东西。为了下一次的感动，我们还需要等多久呢？









FPS——美丽新世界

文：江西恐龙

你是喜爱FPS（First-Person Shooting，第一人称射击）游戏的玩家吗？

就如《终结者2》里面施瓦辛格扮演的T800机器人说过的一句话一样——**“人类总是天性好战的”**。我们每一个人，在内心潜意识中都会有一股战斗的本能，比如小时候会喜欢玩模型枪，去体验正义的感觉。长大后遇到一些不平之事，便会有“发泄”的冲动。射击游戏一开始横行游戏界的原因，其实就是源自于各位玩家“正义”的战斗本能。而FPS其实也就是《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》等游戏的“立体衍生化”，FPS游戏的流行是不可否认的，是科技推动游戏界发展的一个必然结果。喜欢玩FPS的玩家，可以在三维世界里较为真实地体验射击的感觉。不管是用狙击枪还是用冲锋枪甚或用火箭筒解决敌人的快感，是其他类型的游戏所不能表现出来的。

有史以来最早问世的第一款FPS游戏是《德军总部》（Wolfenstein 3D），由鼎鼎大名的id software在1992年以共享软件的方式发行。游戏的剧情相当简单，一名同盟国的军人被德军俘虏，玩家将在游戏中扮演这名英勇的军人，并依靠智慧和勇气逃出魔窟！游戏中的场景非常单一，由于机能的缘故，墙壁的贴图重复重复再重复，玩家没有一定的“勇气”是很难将游戏打穿的。以现在的眼光看这款游戏，画面简直烂到极点，但就当时而言，从来没有任何射击游戏以3D的方式来表现，而且游戏从头到尾都充满了快节奏的刺激感，所以这款游戏在推出后获得了玩家们的一致好评。1990年才成立的id software能获得如此高的评价，这与公司职员的努力是紧密相连的。第一视点本身就来源于人类视觉的感官效果，将人类视觉在电脑上用3D表现出来，这个想法是最成功之处。人类的好奇心造就了《德军总部》的成功，并且给游戏界带来了新鲜的活力，FPS游戏就此流行了起来。同年id software再接再厉推出了《德军总部II 命运之矛》，与1代相比，2代的画面增加了许多特效。

一年之后，真正具有划时代意义的FPS游戏面市了，那就是《DOOM》，《DOOM》以华丽的画面以及真实的射击感觉吸引了无数玩家。在游戏中你不需要去了解这个游戏的故事背景，你只需要不断麻木地寻找那些恶心的怪兽，将武器对准它并且扣动扳机即可，其真实的游戏感让当时的玩家找到了乐趣。对游戏界而言，《德军总部》的功劳就犹如《街霸》一样，而《DOOM》的功劳就犹如《街霸II》一样。一个是开创了先河，另一个是“真正”的给电子游戏开创了一种新的游戏类型。“DOOM”原意“死亡，厄运以及毁灭”，它代表着血红地杀戮以及无尽地战斗！到了今天，“DOOM”便成为了一种新兴的游戏概念，在很多游戏玩家的口中，“DOOM”的含义便是FPS。



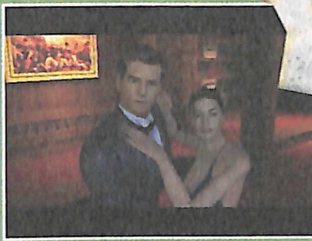
时至今日，PC版FPS游戏《DOOM》、《Quake》等游戏已经成为了一系列经典之作，PC机最大的好处便是鼠标可以快捷并且准确地模拟“瞄准”这一高难度动作。不过事实证明：只要稍加训练，家用机玩家可以很快地适应用十字键或者双摇杆来模拟这一操作。再加上游戏难度降低、对准星的要求降低等等相关的系统调整，家用机玩家一样可以在电视屏幕上体会到FPS的乐趣。再加上家用机上《荣誉勋章》、《光环》、《银河战士》等“相对”独占游戏的面市，令电脑玩家一度羡慕不已。您想玩到以上游戏？对不起，要么请等上几年，要么请加入家用机迷的行列。



家用机最早的FPS游戏，应该是1994年2月10日在SFC上推出的《德军总部》（Wolfenstein 3D），游戏移植得不错，就当时来说已经突显出SFC的放大缩小机能了，在MD上可以与超任版《德军总部》相抗衡的游戏是原创游戏《忍无可忍》。由于MD机能有限，所以《忍无可忍》的游戏实际操作画面只有电视屏幕的一半大小。画面下方是角色武器、地图等资料。游戏中一个很变态的设定是只有将当前关卡的敌人全部消灭才能得到该关的接关密码。如果差一两个敌人没有干掉的话，那么下一关就算是消灭了全部敌人也不能拿到下一关的接关密码。这样不仅增加了挑战


2000年10月25日推出的PS版《荣誉勋章 地下组织》，通称“女性版”。







性，更延长了游戏时间。MD上还有一个FPS游戏是《血色射击》(《BLOOD SHOT》)。游戏为了满屏显示而牺牲了帧数，流畅度大大降低，此乃一大败笔。

进入次世代之后，由于机能的大幅度提升，玩家们终于可以在电视上享受到与当时PC游戏一样的3D效果了。

SS上较为著名的有《巴洛克》(1998年5月21日发售日版）和《Quake》。在《巴洛克》里很难看到FPS的习惯性标准设定——任务关卡制、各种现代或科幻式枪械。与之相反的是大胆地加入了探险成分，使得游戏颇受欢迎。主人公生活在很诡异的一个世界里，玩家要靠不断地寻找各种武器以及增加体力的道具来生存下去。就当时的一个原创FPS游戏而言，游戏制作得相当不错。而《Quake》则由于机能的提升而相当接近PC版。


NGC和PS2想完美移植《DOOM III》是不可能的，Xbox则有希望。

PS上的FPS游戏比SS上多了许多。3D画面极为优秀的《Quake II》(1999年9月30日发售）等游戏更是向世人宣告了PS在3D机能方面的强劲之处。

"《Quake》系列"故事相对平乏，玩家只要不断地杀、杀、杀便可以了。游戏中没有什么复杂的剧情可言，只有无尽的机关以及杀戮。也许这也是传统FPS游戏的卖点之一吧——在紧张的工作之余，爽快地玩上几把枪战。这已经能将FPS游戏的"游戏性"完美地表达出来了。

而1999年11月10日推出的《荣誉勋章》更是杀出一条血路，在FPS游戏最为单薄的剧情方面打入了一剂强心针。该系列是EA推出的一款以第二次世界大战作为题材的FPS游戏，该游戏以**"严峻地面对战争，面对死亡"**做为宣传卖点，玩家能从游戏中体会到前所未有的二战真实体验。玩过PS版的玩友应该知道该系列的出色之处，在游戏里不仅能很爽快地体验独闯龙潭的英雄成就感，更可以在游戏中深深地体会出战争残酷的一面。2000年11月25日续作《荣誉勋章 地下组织》发售，大受好评。PS版两作的成功给EA带来了巨大的利益，游戏的系列化已成定局。EA于前年推出了电脑版最新作《荣誉勋章 联合袭击》，而且在2002年6月6日于PS2上推出全新作《荣誉勋章 前线》。历史上的那天就是著名的诺曼底登陆战。时至今日，电脑版资料片《荣誉勋章 诺曼底大空降》已经发售，大概有相当多的玩友在等待着PS2版《荣誉勋章》新作的发表吧？最新消息表明：最新作《荣誉勋章 日出》将于今年圣诞节时发售，而且此次将会在三大机种上推出。在游戏中玩家将扮演征战于太平洋战争的美国海军陆战队军士约瑟夫·格里芬，玩家们这次面对的将会是日本鬼子，而不是德国鬼子。


《银河战士》是NGC玩家值得骄傲的作品。

到了PS末期，大家迎来了DC年代。1999年12月2日推出的PC版《Quake III》，以出色的表现征服了无数期待已久的老玩家，更令无数新手"一爽到底"，并狂热于《Quake》的世界。《Quake III》以其华丽精美的场景，种类繁多的武器，刺激耐玩的战斗模式拨动了无数FPS玩家的心弦，真不愧为第一人称动作射击游戏的经典系列续作。2000年10月21日DC移植了《Quake III》，其画面移植度相当高，表现出众，并且和电脑画面相比相差不大，但由于该游戏精髓已经潜移默化到了联网对战上面，所以单线游戏难免枯燥乏味。在国内很多玩友都没有机会上网或者联机玩《Quake III》，而分屏对战又明显乐趣不足，DC版《Quake III》在国内遭遇冷淡大概是必然的吧。在国内看来，《Quake》玩家们只认准网吧中的电脑，而不是家中的DC。

PS2机能比DC强很多。通过机能的提升，FPS游戏的画面也的确越做越好。在欧美那些FPS游戏受欢迎的国家，大家在PS2上不难找到FPS游戏的身影。2001年3月28日PS2轻松移植《Quake III》已经给了大家一个不小的惊喜了，紧接着大量的FPS游戏推出市场，像什么《时空分裂者》系列两作、《恐龙猎人》、《007》系列两作、《荣誉勋章 前线》等等。其中"《007》系列"加入了大量的小游戏，比如赛车，空战，海战等等，将游戏性发挥到了

一个更高的层次。而2002年9月1日推出的《恐龙猎人》则属于该系列的最新作，场景的广阔在PS2游戏里面是属一属二的。《荣誉勋章 前线》则以体验战争为卖点，同样吸引了大量的FPS迷。

与此同时，掌机新贵GBA上也展开了一股不小的FPS热，当然主要还是面向欧美市场啦。（真是奇怪日本人为什么不喜欢FPS）从2001年10月26日发售的《DOOM》开始，其后推出有《德军总部3D》、《暗黑竞技场》、《毁灭公爵》、《艾克斯对赛蔚》、《艾克斯对赛蔚2》、《DOOM II》、《荣誉勋章》等游戏。以GBA的机能竟然能够做出比SFC还要好的3D效果，真是件喜事。以上游戏中，值得夸奖的是"《艾克斯对赛蔚》系列"两作。因为该游戏的画面在GBA的FPS游戏中算是最好的了。最为令人失望的便是《荣誉勋章》。游戏是小公司制作的，EA只负责代理。游戏移植自PS《荣誉勋章 地下组织》（女性版）。游戏画面和《DOOM》差不多倒也罢了，但最为致命的缺点便是玩家在操作时，其画面是一格一格地移动的。这样严重的掉帧，真是令人失望之极！

综合总结一下，目前家用机里面最优秀的3个FPS游戏，应该是Xbox上的《光环 最后一战》（2001年11月6日发售）和NGC上的《银河战士PRIME》（2002年11月19日发售）以及PS2上的《荣誉勋章 前线》（2002年6月6日发售）。曾听到有的玩友争论哪一个游戏的画面更为出色。客观说来，《光环》的光源运用是最好的，很明显的一个比较点便是游戏中的黑暗场景。在光环中，玩家在步入漆黑的场景中后，黑暗在光源的衬托下显得相当真实。这在PS2上是难以做到而在NGC上则是可以勉强做到的。另外《光环》中贴图的质量也是所有家用FPS游戏里最强劲的。玩家在靠近墙壁观察岩石时，竟然感受不到一丝马塞克。其清晰的岩石纹理令人汗颜——这一点是《荣誉勋章》、《银河战士》等优秀的FPS都难以做到的。不过退一步来讲，《光环》贴图质量强劲，但人物的多边形数量却不及《荣誉勋章》、《银河战士》。这点可以从主角的手指以及同伴的脸部多边形描绘看得出来，这也许是场景庞大造成的牺牲吧。游戏画面只能表现其魅力的一方面，综合的评价

电脑上知名的《幽灵行动》，已经分别移植到了PS2、Xbox上。



从《荣誉勋章》的插画里都能看出"气氛"的魅力。

一款游戏的游戏性，不仅要看它的操作，配乐，关卡设定，更要看其耐玩度。从耐玩度上说，则要首推《银河战士》了。《银河战士》里面谜题的设定相当有考究。各种武器不仅有各自的威力，各式铠甲更是有不同的用途。游戏时间很长，总之没有玩到一两个星期任天堂是不会让你打穿的。难怪其定义已经不再是FPS而是FPA了。玩惯了概念性FPS游戏的玩友，初次接触《银河战士》的话，需要一定时间去适应里面的"孤独与沉闷"。与《光环》、《银河战士》形成明显对比的是——《荣誉勋章》是当之无愧的"气氛王"，玩游戏就如同打二战一样。子弹的概念在《荣誉勋章》里面体现得非常完美，在开枪时玩家所体会到的真实感觉是很难用言语来形容的——子弹飞出枪膛，弹道在空中留下的痕迹，子弹嵌入敌人身体时发出的声音，敌人捂住伤口倒下的神态……总之这3个游戏大家都不应当错过，绝对的FPS三大首选！

随着时间的推移，更多的强劲FPS游戏将陆续在家用机上登场。比如呼之欲出的《DOOM III》，以及万众期待的《光环2》。这两个游戏都由游戏界最为强劲的FPS制作小组开发制作中。不容置疑，其画面表现以及游戏性都是在FPS游戏界里属于精品级的。如果你有一台Xbox，而且又恰好喜欢FPS游戏，那么这两个游戏请务必准备购入，任何怀疑都没有必要！另外NGC的《银河战士》以及PS2的《荣誉勋章》均确定有续作计划。想必NGC玩家以及PS2玩家都在蠢蠢欲动了吧，别急，该出的续作一定都能玩得上。

最后值得留意的是，最新型诺基亚7650手机竟然要移植《DOOM》！虽说没有几个人会奢望能在手机上玩到优秀的FPS游戏，但毕竟这是一个良好的开始。从已经公布的画面来看，表现还不错呢，不过和GBA的画面比起来还是差了一些。真不知道未来的FPS趋势会向哪一个方向发展。也许有一天，手机也能表现出Xbox的效果，那么在手机上开辟一个全新的FPS战场也不是不可能的。试着想象一下，用手机玩《荣誉勋章》的感觉……

现在《FFX-2》刚刚发售，以120万的首日销量横扫日本游戏市场！在游戏中出现的类似于FPS玩法的小游戏吓人一跳，看来主观视点确实得到了相当多玩家的认可，很多科幻小说里不是描述过"大脑虚拟世界"这一概念吗？由此不难看出未来游戏的发展趋向应该是"FP"化（First-Person）。相信未来的某日，我们玩游戏将"**不再是打开游戏机，而是戴上游戏机**"吧。涉及到时间与金钱的问题，我还有很多优秀的FPS游戏没有玩到，比如N64上著名的《007》，《恐龙猎人》等游戏，没有机会亲身体验，着实遗憾啊！江西恐龙在此收笔，拙文伤眼，还请各位FPS高手赐教！

让我们尽情的享受FPS游戏给我们带来的快感吧！

本文内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

文：阿修罗

因为被历史选中，凡人成为了战士
因为被史书记载，战士成为了英雄
——摘自十四世纪左右的吟游诗人歌

超越了历史和世界，在永远的传说中不断继续的剑与魂的故事
——摘自中世纪末期的故事，作者不详

剑魂传说
Sword · Soul · Saga

剑与魂的史诗 永远不灭的传说

十六世纪时候，在西班牙有一个“世纪大海贼”，他让所有在大西洋航行的船员无时无刻不被笼罩在恐惧的心情之下。他的名字叫做塞万提斯船长，他的海盗船名叫艾德里安号。从他得到那二位一体的邪剑Soul Edge的那一天起，我们的传说就开始了。邪剑Soul Edge，何时何地由何人制造已经无从考证了！但是惟一可以知道的就是，它是能够剥夺使用者灵魂、喜欢贪婪吞噬灵魂的恐怖存在，是达到了神之领域的不祥之剑！被邪剑控制了心灵的塞万提斯残忍地杀死了自己所率领的海盗团成员，还将原来作为海盗团据点的西班牙某海港镇的居民也当作了那疯狂的兵器的祭品。就这样，因为得到了足够多的灵魂，邪剑那恐怖的嗜血欲望一时之间得到了满足，它们带着塞万提斯一起在过去被称为“黑色尻尾”亭的废墟里进入了漫长的休眠。而这是在为产生新的“邪剑之子”作准备……



其后二十余年间，关于邪剑的流言传遍了世界各地，在不断流传的过程中流言也不断变化着内容：在某国Soul Edge被认为是救国之剑，而在另一个国家里Soul Edge则被认为是超越一切的最强武器……于是，那些命中注定要与邪剑相会、被历史选中的人们为了各种各样的理由，开始了自己追寻Soul Edge的旅程。



当中有一些人幸运地，不，应该说是不幸地找到了邪剑，而他们的灵魂都被邪剑贪婪地吞噬了……但是终于有能够摆脱命运洪流的人出现了！受到了锻冶之神海佩斯特斯启示的圣战士索菲蒂亚来到了邪剑和塞万提斯休眠的地方。经过和塞万提斯的一场恶战，索菲蒂亚终于成功地破坏了二位一体的邪剑中的一把！然而在被破坏的时候，邪剑变成了无数的破片四处飞散。索菲蒂亚首当其冲，因为被破片刺中身体而受了重伤。这个时候塞万提斯突然变得莫名地愤怒，就好像被破坏的是他自己身体的一部分一般，他举起剩下的另外一把邪剑要向受伤倒地的索菲蒂亚施以最后一击。在危急时候，“暗之狩人”多喜突然出现替索菲蒂亚挡下了这致命一击。于是战斗变成了因为失去了另外一半邪剑而导致均衡崩溃的





塞万提斯和暗中观察、养精蓄锐已久的妖怪猎人多喜之间的对决。虽然塞万提斯的力量强大得令人难以相信，但是多喜凭着自己丰富的除魔经验和秘制的宝刀“裂鬼丸”也不落下风。两人之间的战斗绝对可以说是壮烈至极！最后多喜艰难地获得了胜利。得到了Soul Edge破片、达成了自己目的的多喜带着重伤的索菲蒂亚离开了满目疮痍的战场……

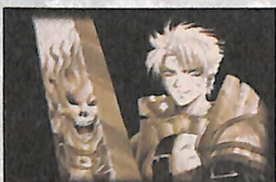


没过多久，一位俊美的金发少年来到了海港镇。他名叫西格弗里德（昵称西格飞），为了探寻能够帮助他抱杀父之仇的宝剑来到了这里。在破烂的港口废墟，西格飞发现了一具像是海盗船长的尸体，手握一把造型奇特的剑。于是他将剑拿到了自己手中……就在这时，尸体突然被地狱的业火包围并站了起来。这种怪物一般的东西看起来是海港镇中各种邪念、怨念等借助塞万提斯的尸体产生形体的产物。怪物不由分说地开始向西格飞进攻，本来应该已经平静的海港镇上再次上演了一场死斗！





看着怪物向自己冲来，少年丝毫不显慌张，相反地，他眼中透出一丝疯狂的气息。他高举刚刚得到的那把和他身体差不多高、大得有点过分的两手巨剑向怪物刺去。伴随着震耳欲聋的轰鸣声，巨剑刺入了怪物的胸膛，怪物发出了无法辨识的声音，也不知是痛苦还是兴奋……少年双手紧握巨剑不断突进，也不管宝剑那头的怪物是否已经死亡。等到战斗结束的时候，被怪物凭依的尸体早已经燃烧殆尽，而少年那沾满了自己的鲜血的手中握着的巨剑也已经齐根折断。然而，少年那无神的碧蓝色瞳孔中映出来的，却是寄生在剑柄之上、仍然残留着业火的新生Soul Edge……





就像是被失去了宿主而即将陷入暴走状态的邪剑所引导一般，那些拥有失常精神的人果然会主动向邪剑伸出自己的手……



就在这一夜，有人声称在西班牙海岸看到了不可思议的景象：巨大的白色光柱从地面升起，突破高空浓密的乌云，然后像烟花一样四处散落，如同光之巨兽用利爪将天空撕裂。而这“美景”的正体就是之后在世界各地不断引起灾难的“邪种”（Evil Sperm），但是看到此“美景”的人却根本不知道他们眼中的这一幕意味着怎样的后果！



然后，历史掀开了新的一页，这都是十六世纪的往事了……

人们的内心因为充满欲望而不容他物
这个世界因为充满欲望而清净异常
美好的事物同时也是邪恶的事物
一个不剩将所有都破坏吧
——摘自《理趣经》第17段



被邪剑支配的少年化身成邪恶的杀人鬼，一时之间全欧洲都为之色变。人们将这穿着青色铠甲、手握独眼邪剑的赤目骑士称为“噩梦”（NIGHTMARE）。不过没有多久噩梦就从人们的视野中消失了，再也没有相关的屠杀报告。这样平静地过了3年，就在第4年快要到来的时候，噩梦率领着麾下的异形护卫团“黑色风暴”（Schwartz Strom，详情请参看后文）重新降临欧洲，又掀起了一场腥风血雨！

另外，3年前“邪种”事件以后，世界各地都出现了因为Soul Edge四散的邪气而导致的异常情况。在中国内陆自古相传的武林之源真行山临胜寺中，许多人都因此而变得邪恶化而丧失了理智，甚至连镇寺三宝之一“灭法棍”的继承者柯里克也没能幸免。他同能够吸收一切正邪之力的灭法棍一起陷入了暴走状态，将所有来劝阻他的同伴都杀死了！最后镇寺三宝中“末法镜”的继承人柴香莲以自己的生命为代价将末法镜戴到了柯里克身上，终于抑制住了他的邪气。但是这个时候临胜寺中已经没有活人了……住在真行山后山的剑圣在柯里克醒来以后将一切事件的原由告诉了他，并且交给他临胜寺棍术的最终奥义以及抑制自身邪气的方法。3年后，在柯里克修行结束的时候，剑圣让柯里克往西方去，到那里将罪魁祸首的Soul Edge破坏！同时，剑圣嘱咐他，要随时注意控制住自己和灭法棍上的邪气，同时不能把灭法棍交给别人，那样就会产生第二把邪剑！



在旅途中，柯里克遇到了日本海盗真喜志（マキシ）的义兄喜屋武，两人一见如故。但是噩梦手下的阿斯塔罗斯突然出现，企图抢夺拥有邪气的灭法棍，双方难免一场恶斗。喜屋武为了保护柯里克受了重伤，外出回来的真喜志见此情形就要和阿斯塔罗斯拼命。不过阿斯塔罗斯似乎对真喜志的能力很在意，主动撤退了。在喜屋武的要求下，真喜志决定陪同柯里克一起去西方寻找抑制柯里克邪气的方法，同时他还决定杀死阿斯塔罗斯，为早逝的喜屋武报仇！







很快，两人遇到了同样到西方来寻找Soul Edge的柴香华。柴香华是大明朝神宗皇帝的亲卫队员，奉皇帝之命来寻找“英雄之剑Soul Edge”。同时她还受到好友、宫女美美的委托，帮忙调查3年前出发的、和香华执行同样任务的他大哥李龙的音讯。但是，三人的相遇绝对不是偶然的！香华的父母都曾经在临胜寺学习过武术，他的父亲孔秀强甚至一度是灭法棍的正统继承者最有力的候补。但是因为两人的相爱并生下了女儿香莲而遭到寺里的惩罚：母亲香菲被逐出师门，而女儿香莲则由寺里收养。放不下香菲的孔秀强偷走了镇寺三宝之一的护法剑，将它交给了香菲，但是并没有告诉她剑的来历。后来，临胜寺为了追寻护法剑的下落专门派人追查过，但是最后还是不了了之了。香菲来到京城，在做官的大哥家生活，抚养着她和孔秀强的第二个女儿香华，将自己得自临胜寺真传的剑术都交给了她，在临死前还把当年丈夫送的宝剑传给了香华。但是香华对自己的宝剑、剑术的来历一无所知，甚至也不知道自己有个叫做香莲的姐姐。



在命运的引导下，临胜寺的镇寺三宝聚到了一起，这究竟意味着什么呢？其实关于护法剑的秘密就连临胜寺的人也不一定知道！它的真正身分是可以和邪剑Soul Edge相抗衡的灵剑Soul Calibur。香华会出现在这里也不仅仅是因为皇帝的命

令，同时也是因为灵剑在3年前的邪种事件中感受到了来自西方邪恶气息的召唤，它必须和那邪剑做一个了断才行！



三人经过漫长的旅程终于来到了噩梦的根据地——德国的奥斯特兰斯布鲁克。这座废城中已经充满了邪恶的蜥蜴人军团，三人艰难地前进。然而阿斯塔罗斯又挡在了前面。仇人见面分外眼红，真喜志立刻和阿斯塔罗斯打了起来。虽然最后他成功地打败了阿斯塔罗斯，但是自己也受到了重创。他鼓励柯里克和香华继续前进，消灭噩梦，为人类的未来而战。来到噩梦面前以后，香华手中的护法剑发生了神奇的变化：剑锷上生出了一只充满灵气的眼睛！原来灵剑终于恢复了它的真正形态！

邪剑同样感受到了来自灵剑的正义波动，于是散发邪气将战场变成了利于自己的异空间。但是临胜寺三神器的联手攻击似乎威力更大，在末法镜的保护下，最后灵剑成功地破坏了邪剑！当然，灵剑做到的只是破坏，而不是毁灭。残留的邪剑和噩梦被抛入了另一个幽暗的空间里。残留在邪剑制造的异空间里的邪剑破片因为失去了宿主而陷入了暴走状态。为了阻止这个情况扩散，灵剑留在了异界，希望这样能够阻止邪剑对世界的危害……

战胜了邪剑以后，香华回到了明朝，神宗皇帝对于她没有成果的行动很不满意，给她降了职，但是香华对自己的行为并不后悔；柯里克回到了剑圣身边继续自己的修行，虽然末法镜在决战中已经碎裂了，但是柯里克也已经成功地习得了完全抑制体内邪气的方法。在奥斯特兰斯布鲁克的战斗中受了重伤的真喜志从香华他们的视线中消失，但是并没有死亡，而是被一个小村庄里的村民们给救了；噩梦也恢复了自己身为人类时的记忆，作为西格弗里德展开了自己的赎罪之旅……

然而，邪剑并没有完全被毁灭！它逐渐地再次恢复了对西格飞身体的支配，操纵一些叫做“监视者”的黑鹰跟踪那些拥有邪剑破片和强大灵魂的战士们。每当邪剑得到新的破片，它就离复活更近了一步！4年过去了，邪剑甚至恢复到了被香华他们破坏时的状态。但是它的目的还不至于此，因为真正的邪剑是二位一体的，只有使另一半也得以重生才能算是完全的复活！

随着噩梦和邪剑的复苏，世界各地的战士们都感受到了那种强大的邪气。无论是以保卫人类未来为己任、要破坏邪剑的圣战士，还是为了国家、希望得到强力武器的英雄，甚至是那些企图将邪剑据为己有、满足自己称霸欲望的恶徒，所有的这些人的目标都只有一个：Soul Edge！集合在一起的战士、相互撞击的兵刃、飞散的生命火花……在宿命之星的照耀下，漫长的冒险即将再次展开，壮大的史诗由此揭开了新的篇章……

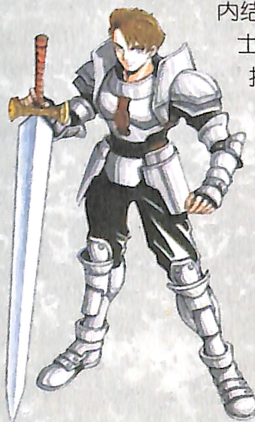
被封闭的心扉 被夺走的灵魂

西格弗里德的镇魂歌

十六世纪，神圣罗马帝国（德国）因为长期进行“意大利战争”而导致国内的统治出现了空白化，很多农民因为不堪忍受“领主”和“富农”们的重重剥削而相继奋起反抗。惊恐不已的领主们急忙召唤来自己麾下的骑士以及各种佣兵进驻自己的城堡。那些还没有从战争的创伤中恢复过来的城堡上空再次飘起了军队的旗帜，而原本应该充满绿色的村庄和田地也被无情的业火变成了荒原……



“骑士道”原本就是“只适用于贵族和领主的东西”，那些被召唤来的骑士们自然大部分都在“尽忠职守”，为了领主而战。然而也有一部分骑士认为“真正的骑士道除了忠诚以外还要有正义”，这一部分骑士向自己侍奉的领主们揭起了反旗，被了保护自己领土内的农民们勇敢地战斗！在帝国边境驻防的弗利德里克就是以为这样的正义骑士。虽然贵族们原本预想内战会在一年内结束，但是最后在这些正义骑士的帮助下，农民们的顽强抵抗使得战争进入了持久战状态。在抵抗期间，各地站在农民一边的骑士们逐渐聚到了一起，以要塞都市“奥巴盖参贝卢克”为据点展开活动。骑士们在农民们的欢呼声中进入了城中。



其后数日的某个晚上，弗利德里克认识了妓女马格莱特，做了一夜露水夫妻。虽然当时弗利德里克的确只是想“放松紧张的身心”，但是当得知马格莱特为自己生了孩子以后，他还是明白了“自己其实也是一直挂念着她的”。于是他很快称呼母子俩为“最爱的马格莱特和我的孩子”。当弗利德里克抱着自己的骨肉的时候，心中感慨万分，给孩子起了“西格弗利德”这个名字。



给孩子起了名字以后的几年内，身为优秀的骑士的弗利德里克不断教西格飞练习剑术。但是在“农民蜂起之战”结束后，他再度受到帝国皇帝的召唤，作为“帝国骑士”开始了对他国的远征之旅。临走之前，他和马格莱特约定一定会回来和她生活在一起，但是在当时混乱的国内形势下，单单靠马格莱特一个弱女子来抚养小孩，对她来说实在太残酷了！母亲稍有放松对西格飞的监管，他就和一些不良之徒交上了朋友，成立了不法组织，专门以恐吓、抢劫等手段营生。而没过多久，学习过正统剑术的他更成为了让人闻风丧胆的盗贼集团“黑风”（Schwartz Wind）的头领！



“听着！今天晚上有可能得到比以往更多的东西！”在袭击前，头领西格飞这样向懒散的手下们说明他们这次的“猎物”：



“我得到了可靠线报，今天晚上会有一队从远征军前线逃回来的‘废物骑士’经过我们这个的黑林子。虽然没有女人，但是他们的装备什么的都可以到村子里换成食物的！喂，都用点心，别松松垮垮的！”

当败军之将所率领着队伍从树林内通过的时候，盗贼们一起冲了出来，展开了“捕猎行动”。已经在战场上耗尽了气力的骑士们自然不是这些蓄谋已久的盗贼们的对手了，战斗很快就分出了胜负！而身为头领的西格飞则用最让自己感到骄傲的双手剑向废物骑士的队长做出了致命一击……月光下，西格飞高举队长的首级向自己的手下展示战果。然而就在他转过头来欣赏自己的“杰作”的时候，胜利的笑声变成了惊愕的悲鸣！那、那沾满了血污的首级展现出来的分明是他和母亲思念已久的、优秀的帝国骑士、自己的父亲弗利德里克的面容！

“……我居然亲自用这双罪恶的手葬送了我热爱的父亲大人的性命！”以西格飞的年纪来说，要他接受这样无情的事实还太年轻了！他不断发出咆哮之声，在树林内四处狂奔……当他恢复了自我意识的时候，他选择了惟一的解放方法——一种叫做“逃避”的疯狂！因此在他的脑海中，从那天起就被强行加入了“父亲被某个人给杀了”的歪曲了事实的记忆。为了寻找“杀父仇人”，西格飞疯狂地探访传说中的无敌之剑“Soul Edge”，只有这样他才能打倒那个不存在的对手！“如果不早日得到的话，父亲的在天之灵是不会安息的！如果不赶快的话……”这似乎成了西格飞惟一的意念。

在经历了无数的战斗以后，西格飞终于如愿以偿得到了Soul Edge。然而，当他握住那把沾满了血污的邪剑以后，邪剑通过西格飞同样沾满了血污的双手把自己自古以来杀戮的历史专递到了他的脑海中，企图引起他意识的混乱。愤怒、悲哀、痛苦和恐怖——西格飞的感情因为邪剑意识的侵蚀而产生了变化！在他注意到这一点的时候已经太迟了！邪剑成功地占据了他的思想，并且侵入西格飞本身的狂气之源，将数种和异种感情融合在了一起。最后，邪剑仿佛变成了寄生在西格飞身上的东西一般……从海水的倒影中看到了被鲜血染红了的自己，西格飞发出了难以言表的悲鸣。但是很快地，他就完全不明白自己的悲鸣究竟意味着些什么了……



那天以后，世界再度取回了一时的和平。但是时间依旧在流动，大约3年之后……

巨大的明月一片血红，仿佛意味着“恐怖”的化身再度降临！在赤月的衬托下，高高的悬崖上站着一位身着奇特的青色铠甲、手持异形之两手剑的骑士。从他的头盔中可以看到那似乎比月亮还要血红的瞳孔，而他那仿佛怪物一般的右手握着的剑上的那只诡异的眼睛更是让人不寒而栗。这位骑士正注视着山下一个平静的村庄……

“孩子他爸，听说没有？最近那个有着妖怪右手、拿着独眼大剑的红眼青骑士又出现了！”“别瞎说了！不是说只要看到过他的人，不管是战士还是妇孺，哪怕是蚂蚁也都被他杀了吗？会有人活着告诉你他出现了吗？”“说的也是，我听三姑六婆说，被他杀了的人的灵魂都被那把独眼的怪剑给吃了呢！还听说那只独眼在吃了灵魂以后还会露出笑容呢！不过只要你能够顺从他、做他的随从就可以不被杀……”“谣言！杀人恶魔什么的都是谣言！也不知道是哪个无聊的人开始传的……”深夜卧谈的乡村夫妻或许不知道，他们所谈论的恶魔现在正在不远处的悬崖上观察；或许他们不知道，只要是这个恶魔和他的手下所经过的地方，绝对没有活口留下……





那个毁灭了无数村庄和街市、已经成为了无数百姓的“噩梦”、恐怖程度甚至超过了二十多年前的世纪大海贼塞万提斯船长的恶魔站在悬崖顶上眺望远处的黑林子，心中默念：“父亲大人，就快了……只要再多杀一些人，这把剑就能够到吸收足够的灵魂，他一定能够让父亲大人您复活的！请再等等……”

杀戮不断继续，直到那一天……

在那天之前，所有出现在已经成为“噩梦”的西格飞面前的人都变作了邪剑的粮食。但是那一天却不同，一向追踪别人的噩梦却尝到了被人追踪的感觉。在那些人当中有一个手持宝剑的东方少女。那把宝剑就是灵剑Soul Calibur，因为感受到邪剑的波动而引导着战士们从遥远的东方来到德国。号称灵剑的Soul Calibur放出与Soul Edge完全不同的气，那是正直、善良的气。邪剑以自己为中心释放出业火和邪气，将战场变成了一个奇异的空间。噩梦挥舞着邪剑与使用灵剑的少女和她的伙伴们展开了激战。这场战斗的结果是噩梦手中的邪剑再度被破坏！邪剑破碎时强大的冲击力把噩梦和残留的断剑一起抛入了一个幽暗的空间。

在这充满了黑暗的空间里，邪剑因为被破坏而迅速地泄漏着一直来它蕴藏着的邪气。占据噩梦心灵的邪恶之力逐渐变弱，西格飞因而得以找回了自己的人类之心。他眼中出现了和3年一样的幻影：自己的剑深深地刺入了父亲的胸膛！“我心爱的儿子西格飞啊……”“父、父亲大人……”“用这把剑刺传我的身体吧！”“？”“现在的我不过是你心中的幻觉罢了。从现在开始反省过去你所犯下的罪行吧！”西格飞终于想起了原来自己一直以来追寻的“杀父仇人”居然就是自己！随后，他和那把被破坏了、但是还没有完全被毁灭的邪剑一起被抛出了那个幽暗空间，来到了一个不知道何处的地方。看着自己沾满了鲜血的双手和手中那把邪剑，想起那让人不堪回首的记忆，西格飞决定不能再让这柄邪剑落入他人手中，于是悄悄地消失在了夜色之中……



经过漫长的旅行，西格飞回到了家乡。站在父亲的坟前，他想起了父亲的教诲：“为自己的行为赎罪！”他为自己的新的双手剑起名镇魂歌，要用这柄赎罪之剑去消灭邪剑残留在世界之上的地狱业火！不过在那之前，他还有一件事要做！他来到了德国某处的一间简陋的民居前。在这间房子中住着一个失去了丈夫、在3年前儿子也不知去向的可怜女子。这是西格飞自从亲手杀死父亲以来第一次回到母亲马格莱特这里，当年的美少年今天已经是一位成熟健壮的青年了。但是，正当他要推开房门的时候，他听到门中传来母亲的祷告声。他立刻停了下来。因为那是母亲祈祷儿子西格飞平安无事的声音……现在的我是没有资格和慈爱的母亲见面的资格的，他这样想，同时下定了决心：在一切都结束之前绝对不会回来！“母亲，我，见到父亲了！”他背靠着大门自言自语到，紧闭的双眼中流下了两行热泪。听到门外有人的马格莱特打开大门，却什么也没有看到。因为那个曾经被夺去灵魂的人已经下了新的决心，要在没有阳光的前路中不断探索下去……

命运的车轮不断旋转，有着悲惨宿命的骑士再度陷入无尽的黑暗……当西格飞从恶梦中醒来的时候，他发现自己身边堆满了无数被残忍杀

害的百姓的尸体。因为曾经被邪剑控制过很长时间，所以在他休息的时候他的身体再度受到邪剑意识的支配，犯下了屠杀的罪行。尚未赎清前罪的他感到无比的痛苦，他甚至想到自己能做到的最简单的解决方法——死！只有死亡一条路才能使他从这痛苦中解脱！但是如果那样做的话，失去了宿主的邪剑一定会自己找到下一个牺牲品，那样说不定比现在的情况更糟糕！经过了种种磨砺的西格飞已经不再像当年那样脆弱了，他决定寻找一个能够封印邪剑的场所或者方法。于是旅程就这样不断继续下去……

在后来的日子里，他和邪剑之间出现了一种莫名的平衡，但是这种平衡也在逐渐发生变化：刚开始邪剑只是不定期地取代西格飞的意识来控制他的肉体，但是随着日子一天天过去，邪剑支配肉体的时间越来越长了！在被邪剑支配的时间内，西格飞的工作就是杀人。人越杀越多，而原本因为被灵剑破坏而产生了无数龟裂的邪剑也逐渐复苏着……这样过了四年，邪剑已经能够释放出和当年被破坏时程度相当的邪气了！到了今天，西格飞的肉体已经有一大半时间都被邪剑支配着，当年让欧洲人感到无比恐怖的妖怪骑士"噩梦"再次出现。邪剑为了找回在逃亡途中失去的无数破片、7年前化为"邪种"飞散各地的邪气，为了让另外二位一体的另外一半Soul Edge重现于世、为了让自己真正地复活，再次鼓动噩梦展开屠杀……

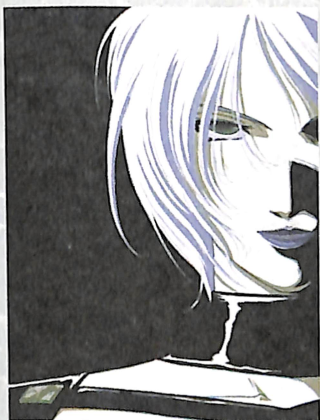
另一方面，西格飞的意识还没有完全被消灭。虽然邪剑已经很少给机会让他可以控制自己的身体，但是他还是坚定地向自己的目标迈进……

一个曾经被封闭的心扉已经打开，一个被夺走的灵魂还在挣扎！手中的巨剑，镇魂歌啊，你能看清那渺茫的前路否……

未完的悲剧

邪剑之子 被诅咒的血统

爱薇的烦恼



依莎贝拉·瓦伦丁是英格兰名门瓦伦丁家的女儿，从小就受到贵族式的教育。但是不知道从什么时候开始，她的父亲瓦伦丁伯爵为了寻找某样东西而疯狂地挥霍家财，最后就在这样的疯狂中死去了。从此，历史悠久的名门瓦伦丁家没落了。慈祥的母亲在父亲死后没多久也因为生病而故去了。在临死前，母亲对她说："其实你不是我们的亲女儿……你的亲生父亲现在一定还活着……"然而丧失了双亲的事实让依莎贝拉痛苦不已，他们多年来对自己是那么爱护，是不是自己的亲生父母已经不那么重要了！

双亲去世以后，依莎贝拉就着手与整理二老的遗物。某天，她看了父亲的日记，发现原来父亲一直都在研究炼金术，研究一把号称关系到不老不死的秘密的宝剑"Soul Edge"。依莎贝拉因此决定继承父亲的遗志，选择了和父亲一样的炼金术士之路，继续追求那把传说的Soul Edge。已经死掉的武器商人、号称"死之商人"的威尔奇，因为贩卖古物而闻名于世的古董商人亚当斯一家，让全欧洲感到恐怖的世纪大海贼塞万提斯……随着研究的深入，依莎贝拉对于Soul Edge的真面目的疑问也越来越多。当终于有一天她解开了Soul Edge的秘密时，她心中的理想崩溃了！父亲的疯狂就是为了这种东西……居然为了这种东西……

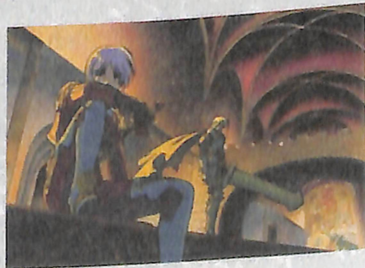
在经历了失望和愤怒之后，依莎贝拉修正了自己的目标，那就是"断绝邪剑的血脉"！但是，为了破坏邪剑，必须有比它更强力的武器才行！于是她结合自己多年来研究炼金术而得来的丰富知识创造了一种新的武器：既可以当作剑用来劈砍，也可以像鞭那样变幻自在的蛇腹剑。可是，如果这把剑只能够机械地在剑和鞭的状态间切换，那样是没有和那拥有生命和意识的魔剑相抗衡的能力的！这把剑只有能够像真正的蛇那样灵动自如才能够发挥出它的真正威力，要想做到这一点就必须和邪剑一样为这把蛇腹剑注入生命才行。但是光靠依莎贝拉自己的头脑和理想是做不到这一点的，于是她想到了借助远古的魔术。于是她将自己关在实验室中，每天晚上都不断地进行古怪的





召唤仪式。这时的依莎贝拉身上已经看不到以前的贵族淑女的气质了，剩下的只有偏执和疯狂……

终于有那么一个晚上，伴随着依莎贝拉重复了无数遍、充满了执念的嘶哑叫声，在魔法阵中出现了一只异形的手！看到这景象，期待已久的依莎贝拉脑中一片空白，只能呆呆地望着怪手。然后一个声音回响在依莎贝拉耳边："我将此剑赐予'盟约的十字''灭亡的盾之座''幸运之紫'……"随着仪式的终了，那个异形之物也就此消失了。在窗外高悬的明月照耀下，依莎贝拉手中的蛇腹剑欢快地跃动了起来，仿佛在证明她的疯狂已经有了结果。的确，这把剑已经完成了，而且远远超越了她的想象！然而，依莎贝拉不知道，这把剑的力量真正的来源其实是她早已不关心的真正的父亲……



完成了蛇腹剑的依莎贝拉决定开始探寻Soul Edge的旅程。她改名为爱薇，那把充满力量的蛇腹剑也被命名为爱薇剑。虽然前路十分凶险，但是拥有生命的爱薇剑一定会帮助她完成使命的！很快，爱薇"偶然"遇到了赋予爱薇剑以生命的那个拥有异形之手的人——噩梦。为了感谢他帮助自己，爱薇决定报恩，帮他完成"反魂术"。所以爱薇成了噩梦的黑色风暴团的一员，也就是所谓的"幸运之紫"。但是她丝毫不知道，这些都是邪剑的计划中的一部分……

除了虐杀还是虐杀，就如谣言中所描述的，噩梦已经杀死了无数的勇士，而邪剑也已经吞噬了无数的灵魂。每当得到新的灵魂的时候，邪剑上

的那只巨大的独眼就会露出让人不寒而栗的笑容。邪剑和噩梦把阿斯塔罗斯和蜥蜴人当作自己的手足一般使用，替自己清除了不少胆敢冒犯自己的人，自己则躲在背后吞噬灵魂、慢慢回复，相信很快就能够达到过去那种力量水准了。在这奥斯特兰斯布鲁克城中，随着那个时刻的接近，黑色风暴的各人之间勾心斗角也越来越激烈了。被邪剑控制了的噩梦正在盘算如何将阿斯塔罗斯和蜥蜴人杀死，把他们的灵魂奉献给邪剑；而奉了战神阿瑞斯、同时也是邪教的执行者——邪神瓦尔基亚的命令夺取邪剑的阿斯塔罗斯一行人也在时刻寻找杀死噩梦、带走邪剑的机会。

在这群人中，那个对噩梦的真正身分毫不知情、只是为了报恩才加入黑色风暴的爱薇的心中此时也充满了矛盾。为了帮噩梦完成反魂之术，爱薇已经杀了太多的人了，即使这是反魂术所必需的，这样的大规模的牺牲也已经过分了！因此爱薇决定离开这个恶魔的城堡！“究竟为什么要杀这么多人呢？”爱薇一边从秘道朝城堡后门疾奔一边思考这个问题。然而无论她怎么想都无法找到答案。在她的脑海中出现了“同伴”——那些让人感到恐怖、无法用言语来形容的异形虐杀者们的模样：似乎只知道沉醉于虐杀的“快乐”、对于流血无比饥渴的巨人阿斯塔罗斯，一看就知道不应该属于这个世界的、爬行动物一般的蜥蜴人，从它那没有表情的目光中完全感觉不到它的思想！而且，最近连那个噩梦在内，这些家伙似乎都在想什么鬼点子……不行了，已经不能再忍受下去了！



来到后门的爱薇发现那里有很多低级的蜥蜴人军团在巡逻，看来不能从这里出城了。为了找到一个不引起别人注意的出城方法，爱薇走向了一个城墙上的一个破洞。她在漆黑狭窄的坑道里小心前进，但是心里总有一丝不安的感觉，好像噩梦的那把剑上的大眼睛总在看着自己……随着出口的亮光照射进爱薇的双眼，她自然地加快了脚步。但是，在城墙外面“欢迎”她的是带着很多泥人偶部下的阿斯塔罗斯！



“专门找了一个这样的破洞，还真是辛苦你了呢！你准备到那里去呀？”阿斯塔罗斯晃动着手中的巨斧“无慈悲的破坏者”，用嘲讽的口气质问爱薇。

“……我已经再也无法认同你们这些家伙的做法了！我要去完成我自己的本来要做的事！我要离开这座城堡”看到自己的潜逃行动失败，爱薇索性把一切都挑明了。

听到这里，阿斯塔罗斯脸上露出一丝微笑，对爱薇说道：“蠢货！你不是在找 Soul Edge 吗？那家伙可是一直都摆在你面前的呀！被那只大眼睛盯了这么长时间难道你什么都没有察觉到？哼，算了！反正时机就快到了！你的灵魂也交给 Soul Edge 当粮食吧！”

阿斯塔罗斯话未说完就突然挥出了那柄巨大的战斧。爱薇向一旁跃开，躲过了这一击，同时抽出了变幻自如的蛇腹剑。然而刚才阿斯塔罗斯所说的话却让她心神不定：噩梦手中的那把两手剑就是 Soul Edge？“的确，从那把剑里的确感觉到强大的邪气，但是不能仅仅凭这个就断定它是 Soul Edge 呀！”爱薇向阿斯塔罗斯质问道：“第一，如果那把剑就是邪剑的话，它没有理由将整天把破坏邪剑的目的挂在嘴边的我放在身边的！难道它认为我就那么无用，什么也办不到吗？”



“那是因为……你是预备的器！”阿斯塔罗斯的脸上再度露出了微笑，就好像他什么都知道一般，静静地、却相当肯定地回答道。

“预备的器……这到底是怎么一回事？”在一瞬间，爱薇的动作因为心中的问题而慢了下来。

阿斯塔罗斯自然不会放过这个机会，巨斧之刃在这一瞬间已经逼到了爱薇的头顶上方。回过神来的爱薇身形一扭，堪堪避过了这致命的一击。但是她的身体还是被斧刃稍微碰了一下，不过这已经足够把爱薇打飞了。一时慌乱没有受身的爱薇撞倒了城墙的石壁之上，倒了下来。而阿斯塔罗斯则拖着巨斧径直向她走去……

就在这时，阿斯塔罗斯身后的泥人偶们突然起了骚动。“什么……有三个人？有三个品质优秀的灵魂吗……不错！”接到部下报告的阿斯塔罗斯背对着爱薇，似乎要去对付那三个人。

“想逃跑吗？快收回刚才你说的话！”爱薇从地上站起来，对着阿斯塔罗斯大叫。

“那些家伙办事好像还挺有效率的……”阿斯塔罗斯明显更担心那“三个人”的事，他回过头对爱薇说：“别管那个了，你就好好地做邪剑的饲料吧！”说完他就离开了。在走之前他对那些泥人偶们下了命令，让它们打败爱薇。于是所有的泥人偶们都以爱薇为目标冲了过来。

不知道过了多长时间，也不知道究竟杀死了多少只泥人偶，爱薇虚脱地瘫倒在城墙角下，凌乱地呼吸着。在那些早已辨认不出外形的泥人偶们的碎片上，体力和气力早已达到极限的爱薇还保持着清醒的意识。在经过仔细的思索以后，她决定从来时的通道返回城中。她不相信阿斯塔罗斯所说的话，一定要亲自向噩梦本人问个明白！

“别那样做……邪剑之子！”一个声音突然从爱薇背后响起，是一个年轻女人的声音。

虽然已经精疲力尽，但是爱薇还是机警地转过身来。背后的泥人堆中不知何时出现了一个穿着自己从没有看过的服装的蒙面东洋女子。爱薇用最后一点气力挥出了爱薇剑，而相对地，那个女子也迅速地拔出了腰间插着的短剑按住爱薇剑，使它动弹不得。

在爱薇剑和对手的短剑接住的一瞬间，一股不祥的气息迸发出来，周围的树木也发出呻吟一般的抖动声。

“这、这是怎么回事……”爱薇的脸上露除了惊异的表情。

看到爱薇对于自己的爱薇剑与她的短剑产生的怪异现象感到无比惊讶，那个神秘女人向爱薇解释：“这把剑中嵌入了邪剑 Soul Edge 的碎片。而和这把剑产生共鸣的你的剑，就是所谓的‘邪剑之子’！”

“邪剑之子……如果你和阿斯塔罗斯的话都是真的话，那么这把剑说不定就真的是因为拥有了 Soul Edge 的力量而完成的‘邪剑之子’了！为了破坏邪剑却恰恰借助了邪剑的力量……我还真不是个一般的笨蛋呢……”被心中的不安所驱使，爱薇这样回答那名女子。但是阿斯塔罗斯的话真的就是事实吗？

根本不管爱薇是否在考虑问题，那名女子继续说自己的事：“……不仅如此，其实你自己身上也留着邪剑的血脉！”

“！”本来低着头思考问题的爱薇听到这里猛地抬起了头。她注视着那女子的双眼，然而却无法从那充满玄机的双眼中读出什么。这样称呼我的剑倒也罢了，居然把我也叫作“邪剑之子”！爱薇这样想着，不由一阵怒意袭上心头。于是她鼓足全身力气向那女人挥出了爱薇剑。

但是那女人轻松地躲开了爱薇的攻击，然后不可思议地贴着城墙飞快地往高处离开。同时，她对着爱薇说道：“我曾经和一个男人战斗过，你身上的气和他非常相似！那个男人就是以前那个拥有邪剑的人……有缘再

会！”

“等、等一下！到底是怎么回事？难道，他是我的亲生父亲……”爱薇的心中闪过一个名字：塞万提斯。等到她回过神来再往城墙上看的时候，那女子已经翻过了城墙进入城堡内部了！

城中似乎又不小的骚动，喊杀声已经传到了城外。看来阿斯塔罗斯所说的那三名入侵者比他预料的要强很多吧！虽然爱薇现在已经没有很多气力剩下来了，但是她还是决定再次回到那幽暗的奥斯特兰斯布鲁克城中。如果今天听到的都是真的话，一定要邪剑做一个了断！说不定到目前为止大家都在骗我，爱薇心中这样安慰自己，同时开始了自己的行动。在那里，爱薇证明了自己听到的一切都是事实，也看到了噩梦和邪剑带着另外一男一女进入了另外一个空间。

失去了目标的爱薇回到了伦敦家中，把自己关在实验室里不再出来。她在思考！有好多次，心中充满了憎恶和后悔的她想把爱薇剑破坏掉，但是，最后她停了下来。“我和这把剑是一样的！不错，我的身上也流着邪剑的血脉，同样的血脉……”看着静静地躺在那里等待主人命令的爱薇剑，爱薇心中豁然开朗！

在经历了长达数月的自我封闭后，爱薇终于从昏暗的实验室里走了出来。抛弃了对自己血统的顾忌，爱薇把自己“破坏邪剑”的目标修正为“完全断绝邪剑的血脉”。作为自己定要达成目的的誓言的证据，爱薇把爱薇剑的名字改成了“瓦伦丁”——将自己抚养长大的养父母的家族姓，并且立刻展开了探索并毁灭邪剑破片的旅程……

在世间有很多邪剑的破片以及拥有邪剑血脉的人，只要爱薇认定某人和邪剑有关，他就会被迅速抹杀。为了清除全部祸根，爱薇不分善恶，立即处刑！宁可错杀一万，不可错杀一个！不管被人称为杀人鬼还是恶魔都没有关系！爱薇似乎已经陷入了疯狂。消灭所有和邪剑有关的事物，哪怕在最后还要自我毁灭，要完成这个誓言可真是一个漫长而又残酷的任务呀！“瓦伦丁”，正是这个拥有浓厚邪剑血脉、也拥有无比坚强意志的女人的象征……

附录

黑色风暴·盟约之盾

邪剑、噩梦及其组织的相关报告

这篇报告记载了那名曾让全欧洲陷入恐惧之中的红眼青骑士“噩梦”以及跟随他的异形怪物们的相关情报。因为在相关事件中的生还者极少，活下来的往往也说不出什么有用的资讯，所以完成这份报告是相当困难的工作。在这里我们公开报告的目的是为了让大家做好防范，在噩梦再次出现的时候能够事先有个准备！



组织的概念

大约3年前，在邪剑的宿主塞万提斯被杀死以后，西格弗里德偶然得到了Soul Edge并被寄宿。得以从毁灭的命运中逃脱的邪剑意识到了必须要充分保证自身的安全才行。所以，按照邪剑的意思，作为宿主的青骑士噩梦（即被邪剑支配了的西格飞）召集了一干人马组成“盾牌般的组织”，用来消除那些直接威胁到邪剑的危险情况。

但是，爱薇、阿斯塔罗斯和蜥蜴人等人各有心思，被没有组织的意识。所以这个所谓的组织，不过是噩梦一厢情愿的叫法罢了！

组织名叫黑色风暴，来源是在被控制前西格飞率领的盗贼团的名称“黑风”。

组织的构成

1.第一之赤 弗利德里克·修塔芬

现在的邪剑拥有者噩梦的真正的父亲。曾经是神圣罗马帝国的骑士，在战败回国的时候遭到盗贼团黑风的袭击，在黑林子被自己的儿子、黑风的头领西格飞杀死。噩梦为了让父亲复活而不断收集强大的灵魂，这些灵魂实际上都成为了邪剑的粮食。而弗利德里克也成了黑色风暴名义上的头领，不过他在天国如果知道自己的儿子为了自己展开大屠杀，不知道会有什么感想……

2.荣光之青 噩梦

异形的邪剑Soul Edge的拥有者，有着红色眼睛的青色骑士。正体是3年前被邪剑控制了灵魂的德国青年西格弗利德·修塔芬。详情参见前文。

3.灾难之黑 阿斯塔罗斯（阿兹·斯图尔萨·乌罗斯的简称）

在跟随噩梦的异形中，有一个巨人相当显眼，他就是阿斯塔罗斯。正体是邪教集团菲格尔·塞斯泰姆斯制造的魔法巨像兵。他的目的其实是得到邪剑，所以绝对不会对噩梦宣誓效忠！他之所以帮助噩梦和邪剑夺取灵魂是有理由的，那就是要让邪剑恢复力量。一旦邪剑恢复了往日的威力，阿斯塔罗斯就会杀死噩梦，将邪剑从他手里抢过来。到时候，他还要杀死爱薇等人，把他们的灵魂也喂给邪剑，然后带着最厉害的魔间回到主人那里。不过噩梦也注意到了阿斯塔罗斯的目的，通常都把他派出去对付一些敌人，而不会轻易让他呆在自己身边。当然，如果不用这个手段的话，只让他用通过残忍的性格来表现自己的忠心，作为同志（当然也只是形式上的）的爱薇会相当不满，这也是一个原因。不过阿斯塔罗斯真正的主人并不是邪教的大神官昆佩托克，而是这些邪教徒所信奉的邪神“执行者”。如果邪剑吸收的灵魂还不够，同样有强大灵魂的大神官、甚至阿斯塔罗斯本人也有可能作为邪剑的牺牲，“执行者”就是这样一个无慈悲的破坏神！

4.幸运之紫 爱薇（依莎贝拉·瓦伦丁）

异形中惟一的人类，时常在噩梦身边的女性。但是她也有不寻常的地方，那就是她那把活动自如、诡异的蛇腹剑。关于爱薇的详细情况也请参看前文，本报告书中暂且略过。

5.卑劣之绿 蜥蜴人（艾洋·卡尔考斯）

被称为“卑劣之绿”的它是噩梦的异形蜥蜴人军团的首领，拥有其他蜥蜴人所没有超高战斗能力。其实它和阿斯塔罗斯一样，都是邪教集团菲格尔·塞斯泰姆斯制造出来的违背自然规律的东西。在被改造之前它原本是和索菲蒂亚同级别的圣战士，名叫艾洋·卡尔考斯。蜥蜴人目的也是夺取邪剑，不过在那之前一定要等待邪剑恢复力量才行。在噩梦的指挥下，它和其他蜥蜴人一起帮助阿斯塔罗斯进行没日没夜的屠杀，根本不计算人数，只是单纯地屠杀，后来还接受过杀死爱薇的任务。虽然同是邪教集团的人，但是和阿斯塔罗斯效忠破坏神不同，蜥蜴人是大神官昆佩托克忠实的私人部队。



文：火焰女皇 =Focus

邪道攻略 《FFV》极限通关实录

编语：这是一篇十分值得喝彩的“外道”攻略。能够将一款游戏研究到如此深入的地步，除了一份必要的执着外，其想象力也令人钦佩，就算没有玩过《FF V》的玩家也应该能够在这样的作品中有所收获。更重要的是，如此专业而不失风趣的作品竟出自一位游戏MM之手，看来女性玩家之中也是crouching tiger hidden dragon，不让须眉者大有人在啊！任何轻视女性玩家的思想行为都将遭到事实的批驳。不信，那就让我们一起看一下火焰女皇的精彩表现吧！

《FF V》一直是我在该系列里最钟爱的一作，不仅因为它拥有系列最出色的剧情和音乐，更多的是它集《FF》特色之大成于一身，有着甚至对我本人来说整个日式RPG中至今无出右者的系统。几乎无限高的系统自由度和丰富的战略性终于吸引我完成极限LV通关。当然，理论上来说在极限LV的情况下还可以加入不少限制条件来通关，包括禁用金钱，禁开宝箱，禁止装备，禁用调合、歌、舞等……但是每一个限制条件不仅以游戏时间的成倍增长为代价，而且后期仅仅是RESET次数多少的区别而已，至于最让人心仪的战术技巧运用在最低LV通关中已经很完美地展现了，在此仅仅禁用里技（BUG技）。游戏中的近60个BOSS几乎没有用相同战术打倒的。

如果不能完美的展现个性，不如让它有无限的可能性。总说《FF》发展到后期越发泯灭了角色（系统上）的个性，这点我深表认同。用当年的眼光来看《FF IV》的职业特点就相当成型，可是现在看来，与之相仿的《FF IX》却不能算成功，只因变数太少，游戏时体会不到《FF》特有的战术艺术享受。《FF V》却与其他各代相反，从头到尾彻底抹煞了每一个人的职业特点，同时非常到位亦非常平衡的发展了象征《FF》的20种职业，巧妙地使每位角色同时具有所有的特点，战术变得异常丰富。《FF V》的游戏系统算是日式RPG的一个顶峰，同时也对整个“《FF》系列”的影响非常深远。不破不立，消一而生万千，充分展示了日式RPG的系统魅力。很可惜最近几作《FF》为了视觉效果而一再强化连杀技，与《FF V》相比，高下立见。

理论上说《FF V》通关的最低LV是2-1-1-4（バッツ2，レナ1，ガラフ1，ファリス4）。为了达到它，你需要非常清楚的是：游戏的流程，所有20种职业的一切特性，所有特技的用处，每一种怪物（包括BOSS和杂鱼）的HP、弱点、特技、出没点，每种道具的特性、入手方法等等。最重要的是完全掌握职业特点。除了猎人，舞女和赤魔导士以外，其余职业在游戏过程中都必不可少。正常游戏方式下我们津津乐道地讨论哪种职业最强，等到你不能靠提升等级来增强实力以后，就会发现每一种职业都是那么宝贵，以至于缺少哪一个都无法进行下去。

说实话虽然我有关于《FF V》系统上的完备资料，但在没有实际完成之前仍然根本不知道有没有可能成功，其间困难实在大得难以想象。所以开始的心态就是——

第一章 始动，心虚之旅程

故事从主人公巴兹（バッツ，当然游戏里面已经换成了我的名字Focus）在旅途中发现神秘的陨石开始……

游戏一开篇主人公会经历3次强制战斗，敌人：哥布林×6，只需简单的按住确定键就胜利了。由于逃跑不能，不可避免的会得到6×3=18的EXP，巴兹会从LV1升到LV2，这是他第一次也是最后一次LV UP。

此后雷娜（レナ）和古拉夫（ガラフ）老头加入队伍。在回风之神殿的路上碰到海贼头法利斯（ファリス），他（现在还不知道是女性）也加入了队伍，于是乘她的船去风之神殿。短短10分钟的剧情，《FF V》的所有伙伴已全部加入（后来克露露在相当程度上只能算是古拉夫的替代）。

在风之神殿会碰到第一个BOSS ウィングラプター。一层有回复点。注意前往BOSS途中的所有战斗全都要逃跑，不能挨打，否则按RESET重来。对付BOSS只需全员前列，物理攻击即可轻松取胜。只是BOSS处于反击状态（翅膀闭着）的时候不要行动，停下等待。胜利后得到1个凤凰之尾，这是第一世界仅有的4个凤凰之尾之一（不算商店卖的）。

击倒BOSS之后，发现雷娜的父亲失踪，神殿中只留下风之水晶的碎片，并获得风属性的6项职业：骑士（ナイト）、僧侣（モンク）、小偷（シーフ）、黑魔导士（くろまどうし）、白魔导士（しろまどうし）、青魔导士（あおまどうし）。

从现在开始将战斗方式改成“等待”，速度调到一半左右。全员转职成小偷，在神殿外偷窃来来往往小怪物身上的ポーション，大约要偷30个左右（没钱买药）。其间若有人战斗不能就回神殿回复，挺方便。

偷的差不多之后坐船到东边的トゥールの村。将初心者之馆翻个遍，什么箱子啊，桶啊，能拿的全都给他拿了，顺便把钢琴也弹了。在酒馆会发现法利斯是大美女！

神殿外有一件非常非常重要的事情，就是习得青魔法“哥布林拳（ゴブリンパンチ）”。方法很简单，全员转职成青魔法士，站在那里等哥布林用青魔法，然后把它砍死。不用担心，每人只有3点EXP不会LV UP。（注：青魔法必须在我方成员确实受到该魔法攻击并且战斗胜利之后才会习得，逃跑的话就学不到了。）

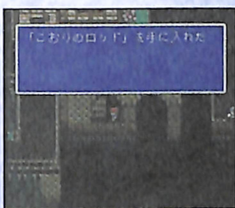
取得水门钥匙后去西边的运河，途中的战斗全部逃跑。（以后没有特别指明的情况下，默认职业一律是小偷，他的速度在所有职业中最高，大部分时间都能先制行动）这里的BOSS是一只大章鱼カーラボス（HP/650 弱/雷）。“《FF》系列”里机械和水中的怪物几乎都怕雷，自然全员转职成黑魔，在后排施放一级雷魔法，大约能造成110左右的伤害。雷娜和古拉夫的MP只够放一次一级雷魔法，巴兹和法利斯能放两次，总共6次刚好杀掉BOSS。一定得习惯，今后直到通关你的MP也就这么点。HP也差不多，平均就40左右，惟一的好处是ポーション永远可以当HP全回复用。

打倒カーラボス之后法利斯养的宠物シルドラ为救大家被旋涡卷走了，船也沉了。（顺便说一句，要论剧情死人之多，恐怕没有一个RPG能和《FF V》相比）大家只好穿行于船之墓地中那些破破烂烂的船只中间，不碰到鬼才怪。果然，没走两步就遇上BOSS海妖セイレーン（HP/900 弱/圣）。她会在普通模式和不死系模式之间变换。物理攻击和魔法对她效果都不大，只有巴兹的青魔法“哥布林拳”对她有特效（哥布林拳的特点是对LV相同的敌人有特效，不巧巴兹和西壬同是LV2），每次能造成224点伤害。当BOSS变换成不死系时剩下的人投掷ポーション，一次50点伤害。这也是《FF》的常识之一。

▲变为不死模式，恢复系有效

在カーウエンの街一定要取得冰之杖，它藏在城中的箱子里。可以这么说，冰之杖是游戏序盘最重要的道具，没有它，马上就准备哭吧。

拿到之后就上北之山。山顶是BOSS マギサ（HP/650 弱/无）。她在受到超过350的伤害后召唤フォルツァ（HP/800 弱/无）。战斗开始，我方雷娜处于中毒状态。打法很简单，转职成魔导士，投掷冰之杖（damage≈780），OVER。在有冰杖的情况下两秒钟结束战斗，否则胜率<1%。绝不是开玩笑，有人讨论如何不开宝箱过关，专门写了几千字的战胜她的方法，伤害计算精确到小数点后面，还RESET了好几十次才成功。投掷魔杖会对敌全体使用该杖对应的3级魔法，是《FF V》极为重要的设定，游戏前期很多地方要靠此方法，因为大家的MP太少用不了高级魔法。



▲重要道具冰之杖入手

第二章 カルナック脱出

在北之山顶骑飞龙，来到南方的ウォルス城。城中有地牢，不过现在还不能去。还有隐藏的给水塔，这里有召唤兽シヴァ，现在同样打不过。在给水塔途中能从アイスソルジャー身上偷到ミスリルソード，每个卖440大元，是第一世界最重要的经济来源。在这里要偷够大约30把ミスリルソード，以便后面买魔杖。

又一颗陨石坠落在城西北的ウォルス塔旁。一行人在塔上会与BOSS ガルラ（HP/1200 弱/无）战斗。此前最好让法利斯处于濒死状态，另外三人转职成骑士。BOSS只会物理攻击，因此骑士的特技"守る"能完全避免她受到攻击。法利斯（LV3）的ゴブリンパンチ对BOSS有特效，每次能打496HP，很快就胜利。

之后借由水晶碎片的力量获得水属性的5个职业：狂战士（バーサーカー）、魔法剑士（まほうけんし）、召唤士（しょかんし）、时魔导士（とけまどうし）、赤魔道士（あかまどうし）。进入カルナック城之前一定要到ウォルス陨石周围转转，利用一种会逃跑的小怪物ガルラ将僧侣的特技"反击(カウンター)"学会。

▲哥布林拳再显神威

在カルナック城的武器店，所有装备都比别处便宜很多。想抢购吗？可惜是个陷阱，一进入购买画面就会被捕……天下没有免费的午餐——廉价的都没有。不过还好被捕前买的那个武器依然算数，为了后面战斗一定要买个冰之杖。在监狱被西德老头救出后，进入火力船帮他除妖。

从现在开始，基本上所有杂兵都能对我方成员一击必杀。走路过程中一旦有仲间战斗不能就得RESET重来。平时必须装备盗贼特技"どんつら"，求得100%逃跑率。

火力船最深处BOSS是女王的怪兽"液体火焰リクイドフレイム（HP/3000 弱/冰）"。它受到攻击后会在人型、手型和涡型3种形态间变换。人型时只有两种单体物理攻击，手型时会麻痹攻击，很讨厌，涡型时会用2级火魔法给自己加血，更讨厌！并且它受到攻击还会用全体火魔法反击。击破办法是让它一直保持在人型。全员转职成骑士，装备特技"反击"。骑士的特技"守る"能保证大家毫发无损。只需要靠反击将它活活打死，全过程大约半小时。不过偶可没那个耐心，估摸着打了一半了就扔个冰之杖。击败它能得到一个炎之杖。



▲冰之杖有特效

接下来开始10分钟限时脱出カルナック城。忘了是不是从《FF V》开始的，反正限时脱出这一"优良传统"以后会代代流传。虽然途中有无数的宝箱，却一个都不能开，因为里面都有怪物。（哭）更重要的原因是，必须为BOSS战留够5分钟以上的时间，因此不要走无谓的路，尽快赶到城门。

门口的BOSS是军曹（HP/1000 弱/状态）+军犬×3。这实在是个相当麻烦的地方……BOSS和喽罗都有经验值……为了以最小的代价，也就是最低的经验值过去，必须清楚下面几条规律：

★击倒军曹一回合后军犬会逃走

★击倒所有军犬后军曹会变身

★《FF V》中可以无视前排阻挡直接攻击后排的敌人。

军犬的攻击对我方任何人员都是一击必杀，必须全面停止它们的行动。事实证明单用鞭子上自带的麻痹来牵制军犬根本不行。好在《FF V》的催眠是个全体魔法，能停止军犬的行动，不过成功率并不高。具体方案如下：

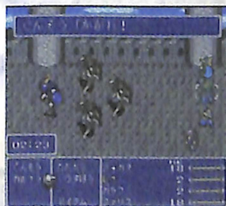
雷娜（黑魔）：全体催眠

巴兹（黑魔）：全体催眠

古拉夫（黑魔）：全体催眠

法利斯（青魔）：对后排的军曹用哥布林拳*N，直到打倒军曹

法利斯：物理攻击自己人，直到将他们全部打倒


▲法利斯用哥布林拳攻击军曹，其余人使用催眠魔法


▲法利斯一人获得经验值

法利斯：物理攻击睡眠中的军犬，将它们依次打醒

军曹已倒，军犬醒后逃跑

战斗胜利，法利斯获得所有40点EXP，升级到LV4

这是游戏过程中的最后一次升级，2-1-1-4的等级将保持到最后……

第三章 神秘的古代图书馆

逃出カルナック城后，得到强力的火之水晶对应的职业：风水士（ふうすいし）、魔兽使（まじゅうつかい）、忍者（にんじゃ）。这时可以先回城里卖掉一些ミスリルソード，买4个火之杖和一些ポーション，再前往图书馆。

作为低LV通关最重要的职业之一——魔兽使，它的特技捕获（とらえる）、放出（はなつ）、操纵（あやつる）都是相当重要的技能。常言道书中自有什么什么来着？反正古代图书馆的书里面真的有很多怪物。其中有一种叫64ページ的特别好用，释放时将造成固定1000左右的伤害，一定要用魔兽使将之捕获。注意：捕获怪物必须先将它弱化为濒死状态（HP1/8以下），然后用特技"とらえる"。弱化怪物一般靠刚得到的职业风水士，他能自动根据环境使用各种风水术。比如在图书馆里，怪物都是纸老虎，自然怕火，于是风水士便很乖巧的使用"鬼火"，初期特好使。抓了3只64ページ后就可以去挑战图书馆第一个BOSS イフリート（HP/3000 弱/冰）。打的时候也挺简单：偷盗凤凰之尾，放出64ページ×3，将其一回合KO，召唤兽依夫里特加入。

再往里走遇到抓走米德的怪物ビブロス（HP/3600 弱/火）。评价：同样是纸老虎，弱点很明显，投掷炎之杖×4搞定。如果心痛钱，也可以再去抓几只64ページ来打它，毕竟一个杖子要750块。不过我的感受是抓怪物比偷东西卖钱慢得多。



▲释放64ページ的瞬间

取得火力船，来到新月之街（クレセントの街）后，要做的事情就稍微多了一点：

去南边的森林捕获黑色陆行鸟，同时得到职业吟游诗人（ぎんゆうしじん）和狩人（かりゅうど）。

乘黑陆行鸟回到ウォルス继续偷盗ミスリルソード，一共盗99个。

在偷盗的地方有一种青蛙，可以学到青魔法トード。

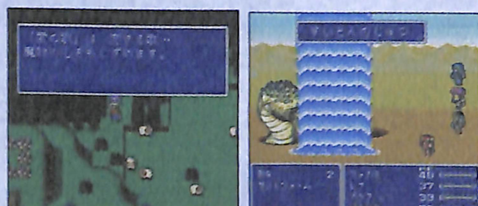
去リックス城卖掉所有的ミスリルソード，购买忍术道具。至少要买：火遁（かとんのじゅつ）和雷迅（らいじんのじゅつ）各买30个，水遁（すいとんのじゅつ）10个。火、水、雷魔杖各5个。剩下的钱全买テント。

最南方的ジャコールの洞窟是整个游戏中惟一能快速"练级"的地方。当然，是指职业成长。

这里有一种黑色的小松鼠，进入战斗后它会逃跑，并且有5点ABP。在这里将以后需要用到的所有职业特技练出来：魔兽使的操る、捕らえる，青魔导士的ラニング、青魔法，忍者的隐れる、分身，小偷的逃跑，侍的白刃取等。一旦有同伴战斗不能，就在洞窟外面使用テント回复。

到イストリー取得吟游诗人最强特技“爱之歌”，作用是让敌人全体短时间停止行动。这项特技在后期的几场战斗中将发挥决定性作用。

为了穿越流沙之沙漠，众人不得不与沙虫サンドウォーム（HP/3000 弱/水）战斗。沙虫的攻击“流沙”会100%导致全灭。有必要在它出手前干掉它。全员忍者，投掷水遁术×3，胜利。至于沙穴的反击可以无视，因为是按百分比伤血，不会死人。


▲超强技能“爱之歌”取得　▲疯狂使用水遁术，不给敌人机会

终于看见了心仪已久的飞空艇！在大家眼红之时BOSS クレイクロウ（HP/2000 弱/雷）很不明智的出现了。无话可说，这么差劲的BOSS，投掷两个雷之杖便能轻松打倒。

第四章 飞空艇浮上！

巨大的空中要塞ロンカ遗迹升空后，大家发现飞空艇竟然无法飞到遗迹的高度。只好去陨石中取得能量装置改装飞空艇。在タイクーン陨石拿取能量装置，顺便在森林中收到召唤兽ラムゥ（HP/4000 弱/炎）。投掷炎之杖×6即可。

首先对付ロンカ遗迹两侧的副炮。分为两种：ロケット炮（HP/2500 弱/无）×2 和火炎炮（HP/3000 弱/雷）×2。ロケット炮的攻击方式有ミサイル和ロケットパンチ两种，前者固定造成现有HP3/4的伤害，后者在此基础上追加混乱。因此，只要大家将武器撤掉，穿上最好的防具，根本不会死，因为自身攻击力低下，中混乱也没关系。随便怎么打都无所谓。但一定要学到青魔法ミサイル(现有HP的3/4伤害)。

火炎炮则相当难打。因为它的素早太高，与小偷相同，并且攻击方式“火炎放射”不会miss。全员转小偷，投掷雷之杖或者雷迅术，祈祷我方有一两位角色先攻击。只要一回合中我方3人有机会出手就赢了，否则RESET。青魔法“火炎放射”基本上没机会学，除非你舍得花50000买炎之指轮（火吸收）……

主炮ソル カノン＋ランチャー×2（HP/22500/1000 弱/雷 EXP/40）。ソルカノン会在第7回合释放“扩散波动炮”，伤害为全员HP上限的一半，附加徐徐减血状态。一击必杀不可怕，怕的就是HP徐徐减少。总共不到50点HP，减半后再以10/秒的速度递减，眼睁睁看着GAME OVER。不过我们完全有实力在波动炮出手前干掉它。进入战斗的最佳状态是其他人濒死，法利斯一人满血。开战后全员投掷雷迅术，主炮周围的ランチャー×2被迅速击毁。这时候主炮开始蓄力，4回合后发射。继续投掷雷迅术直到BOSS还剩最后一点HP（千万要计算精确），等待。波动炮发射，法利斯外的其他人战斗不能。这时动作一定要快(法利斯已开始徐徐减血)，让她作最后一击。胜利后法利斯得到40EXP，但不会LV UP。

击破主炮后不要急着进入ロンカ遗迹内部。为对付深处的BOSS，需坐飞空艇到沙漠去抓“沙熊”（HP/1000 弱/无）。巴兹和法利斯用刚学会的青魔法“ミサイル”，沙熊还剩(1/4)×(1/4)=1/16的HP，另外两人轻松捕获。这招在以后捕获其他怪物时也非常有用。

黑鹰号内部有一种女妖怪ラミア，不知道和仙人掌什么关系，千万要从她身上习得青魔法“针千本”！

最深处是BOSS アルケオエイビス（HP/1600×4+2500 弱/变化）。想当年偶第一次玩《FF V》死在这家伙手上N次！它最大的特点是4次变身，并且属性随时变化。通常这种变化没有规律，但在最低LV 2-1-1-1-4情形下，它的弱点是固定的无、雷、火、冰循环。前几形态只需投掷对应属性的魔杖，即可造成很大伤害，以至于它只能忙着变身，无暇攻击了。对付最终形态，先放出沙熊（大约2200的damage，己方目前最厉害的招数），最后法利斯用“针千本”，全过程一气呵成，BOSS毫无还手机会。当然，它一还手就全灭。

击败BOSS后可爱的克露露MM终于出场啦！在她帮助下，大家终于平安回到地面，欣赏“Black hawk down”之余，还取得了土之水晶对应的职业：侍（さむらい）、龙骑士（りゅうきし）、药师（くすりし）、舞者（おどりこ）。


▲最终形态，释放沙熊　▲再加“针千本”

原来克露露和古拉夫都是异世界的人，这些天接连掉下的陨石竟然是往来于两个世界之间的传送装置。克露露告诉大家，在异世界，古拉夫领导的国家正陷入苦战，情况相当紧急。古拉夫无奈只好离队回异世界。队伍少一个人，以后战斗会更吃力。为了帮助老头，大家也准备前往异世界。首先得将飞空艇上的能量装置放入世界的4块陨石中。可恶的是这些陨石由于几天没人管，都成了怪物巢穴……

第一个陨石中住着一窝ピュロボロス（HP/1500 弱/水）。它们讨厌之处在于每只ピュロボロス被杀死的同时会无条件使用全员大复活。换句话说，即使剩最后一只ピュロボロス，杀死它依然会导致另外5只复活。通常，要么将它们全部同时杀死，要么耗光它们的MP使之无法复活。第一种方法学不到重要青魔法“自爆”；第二种方法，小命又挨不到耗光它们MP的那天。其实还有个办法，在同时杀掉所有ピュロボロス前，给其中一只喂ハイポーション（HP500回复），如此只能杀掉5只，然后放下手柄等剩下那只自爆，一举两得……


▲投掷冰之杖，所有敌人同时减血　▲给其中一只回复HP

第二个陨石住着召唤兽タイタン（HP/2500 弱/无）。这家伙只会物理攻击，本来用骑士的特技很好对付。它的毛病是死之前定要用一次地震术アースシェイカー，全员无属性伤害。还好这招只对地面目标有效，飞起来就没事拉。正好北之山上有种蝙蝠，有令人浮空的特技。不过它才不肯主动对你用呢，你得先用魔兽使“操控”它，再使用它的特技“レビテト”让大家浮空。注意：蝙蝠MP很少，用两次レビテト就没MP了，还得喂它エーテル回复。


▲利用这只蝙蝠让大家浮空　▲不用担心泰坦死前的地震了

由于去第二世界后没有机会买东西、练特技，现在请务必做好一切准备，稍微有一点没做周全，又不幸覆盖纪录的话，很可能整个游戏就白打了……

大致要做的事情有以下这些：

1，赚钱买道具。还是老方法，偷99个ミスリルソード去卖。补充各种魔杖、忍术道具、回复道具。

2，沙漠中有一些怪物能偷到エーテル，适当偷点，10来个最起码，这东西打死也买不起。

3，去以前练特技的洞窟，将几种重要特技练出来：最主要的有“调合”和“唱歌”。

4，在ウォルス塔可收到召唤兽シウア，很简单，投掷两个火遁术。

5. 最最重要的是在ウォルス地牢捕获3只ガルキマセラ。

事实上，这是在第二世界通过长桥的惟一方法，事关重大，我将详细介绍具体过程。ガルキマセラ有666HP，全属性吸收，也不吃青魔法ミサイル，甚至物理攻击也无效，并且行动非常快。针千本倒是有效，不过一下就挂了。以现在的实力，很难削减它的HP到濒死状态。有一种打法是先将它操控，其余同伴用"自爆"攻击，一次削减50左右的HP直到它濒死；另外一个方法是投掷ミスリルソード。两个方法都很费钱，也很费时间。切记：一定要每人都捕捉一只。地牢最深处宝箱中有"妖精的指轮"，其作用是在装备盾牌的情况下回避率无条件提升33%，无价之宝。

▲不停用"自爆"削减敌人HP

之后就可以去第二世界了。

第五章 异世界突入 长桥死斗!

三人降落在异世界的孤岛上，雷娜和法利斯都被抓走了。巴兹独自迎战BOSS アブダクター(HP/1500 弱/?)。即使战败也无所谓啦!

话说古拉夫老头，很快听说同伴们也来到异世界，全被抓起来了！老头坐飞龙一人前往地牢营救。在地牢最深处，第一次见到了《FF V》超人气角色——吉尔伽美什(ギルガメッシュ)，从此展开与这位亦正亦邪战士纠缠不清的宿命。整个游戏一共要和他交手6次之多，目前是第一次交锋。

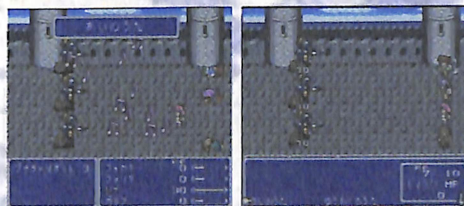
进入战斗后吉尔伽美什必先制攻击。必须凭运气躲过第一击！实际上，转职成回避率最高的"侍"，戴上妖精的指轮后，对物理攻击回避率高达60%！躲过第一击后，古拉夫用侍的万能特技"乾坤一掷"（ぜになげ），对吉尔伽美什一击必杀。虽然会耗钱，也顾不得心痛了。


▲吉尔加美什登场!　▲万能特技"乾坤一掷"

古拉夫成功地救出大家，四人逃出Exdeath城。古拉夫的王国与Exdeath城隔海相望，为了回国，必须通过传说中的跨海大桥——ビッグブリッジ。游戏中最大的难点终于呈现在眼前！因为战斗困难，连续战斗更困难，经验值回避无比困难!

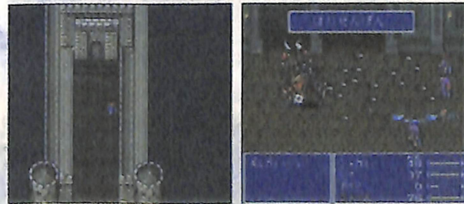
第一战：プチチャリオット(HP/? 弱/无)×3。逃避不能，此难一。如何避免免获得经验，此难二。敌人必先制攻击，一般情况会抢先击毙我方3人，此难三。

全员转成吟游诗人，特技用"捕获"与"释放"。进入战斗后不管谁活着，都咏唱"爱之歌"。"爱之歌"有敌全体STOP的功效，成功率大概有80%，那么3只プチチャリオット同时STOP的概率大约是0.8×0.8×0.8≈50%。第一步成功后，下回合用凤凰之尾救人。被救的人继续咏唱"爱之歌"，只让一开始活着那个人使用物品(敌人STOP的时间很短，只有这样才来得及)，直到所有人复活，此为第二步。《FF V》中非BOSS战要避免经验值只有4种可能：1.自己逃跑；2.敌人逃跑；3.捕获；4.死亡宣告。前两种显然不可能，加上プチチャリオット捕获不能……惟一的希望就剩下青魔法"死亡宣告"。可惜第一世界没有一种怪物会放"死亡宣告"让你学。只有刚才在ウォルス地牢捕获的ガルキマセラ，释放的效果为"死亡宣告"，这就是为什么来异世界之前一定要不辞辛劳捕捉3只ガルキマセラ。……不过事情并没有想象中轻松：特技"释放"并不能选择目标，对谁起作用是随机的。也就是说释放3只ガルキマセラ，正好将3只プチチャリオット死亡宣告的概率为：1×(2/3)×(1/3)≈22%，再乘上前面STOP的概率……有大约10%的成功机会！亲身经历后，才知道为何那些BT的日本玩家也会称此战为"不堪回首的战斗"呀!


▲幸存的人吟唱爱之歌　▲死亡宣告，30秒一到，刀断刃，人断魂……

在无数次RESET，终于击倒プチチャリオット后将再战BOSS吉尔伽美什ギルガメッシュ(HP/6500 弱/无)！他会使用物理攻击、クリティカル、哥布林拳、青魔法エアロラ、龙骑士特技ジャンプ。后3种攻击回避不能！战斗时，除了祈祷他多用前两种攻击以外，还必须使用减速（スロウ）。据偶总结胜利机会在1/5左右。

紧张还远未结束，正常情况下，过桥途中一共有4次可怕的遭遇战。不过！按照以下路线行走，可以完全避免这4次战斗：前半部分：上6格，右1格，上5格，左一格，上到头；后半部分：上6格，右1格，上13格，左1格，上15格。小心翼翼……小心翼翼……小心翼翼……


▲通过长桥，一步也不能走错　▲再战吉尔加美什

第六章 击破! バリアの塔

如果你真的打过大桥，一定要好好哭一场，再谢谢菩萨保佑——真的很难很难！我用了好几小时才通过。

途经地下大河，一只怪物正准备把可爱的莫古利当午餐。BOSS ティラザウルス(HP/5000 弱/圣)。《FF》里面，大凡不死系怪物都是冤大头，应该叫死得快怪物。这只ティラザウルス也不例外，喂一个凤凰之尾就送它回姥姥家了。救命之后，去莫古利村别客气，该拿啥拿啥，还可以化妆成母莫古利骗道具。


▲凤凰之尾一击必杀

历经艰辛，终于回到古拉夫的バル城！却发现心爱的飞龙已经病重，要去飞龙谷寻找"飞龙草"才成。真可谓一物降一物，一物救一物，连名字都配合的刚刚好。

出城后首先会遇到BOSS アブダクター(HP/15000 弱/无)。哼，上次巴兹孤军作战，不幸惨败在这家伙手上。今次姐妹们到齐了，定不轻饶！由于BOSS只会单体攻击，动作也不快，所以这场战斗不需要任何技巧，注意复活即可。

路过ケルブの村，先在村外捕捉一只大青蛙コルナゴ。进村后左下角有一口井，里面有个老头，把青蛙送给他，可以买到珍贵道具"コルナゴの壶"。有了它，以后"捕捉"怪物只需将HP削减到1/2以下(之前是1/8以下)。

▲取得"コルナゴの壶"

在飞龙之谷会随机遇到召唤兽"ゴーレム"。有意思的是，你并非要战胜，而是救它。怪物不会攻击玩家，而是攻击ゴーレム，要注意给它加血。如图，操控右上那只龙，用它自身的特技"地震"来个以彼之道还治彼身就行了。


▲哈，喊救命的石头人　▲成功救出召唤兽"ゴーレム"

山顶，正准备高高兴兴将飞龙草摘下，不想这厮修炼成精，居然不老实，还要反抗。BOSS飞龙草/飞龙花(HP/12000 弱/火)，青魔法"ミサイル"对它特效！第一次能打掉12000×3/4=9000HP，爽不可言！再投掷火把，一回合瞬杀！

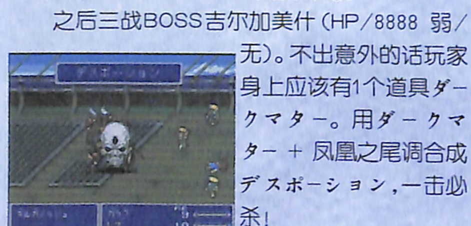
下山途中会碰到一种小矮人ドリッピー，千

万要从它那里学会青魔法“マジックハンマー”(歪门邪道技能之一，作用是敌人MP减半)。


▲“ミサイル”一下打3/4的HP ▲这里习得“マジックハンマー”

话说异世界各国(好像一共就两国？)展开了对罪恶的根源——EXDEATH城的围攻，从陆地到海上到空中都围了个水泄不通。怎奈EXDEATH城外有半球形的防御罩，大军无法靠近半步。乘飞龙与海上的舰队会合，会见舰队司令，曾经是晓之四战士之一的ゼザ。这时敌人飞行部队袭击舰队，有几次强制战斗。敌人很弱，用青魔法“ミサイル”后捕捉即可。

之后三战BOSS吉尔加美什(HP/8888 弱/无)。不出意外的话玩家身上应该有1个道具ダークマター。用ダークマター＋凤凰之尾调合成デスポーション，一击必杀！

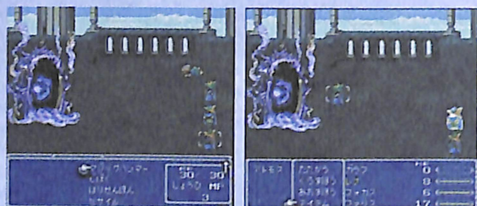

▲这次即死对他有效

从ゼザ处得知EXDEATH城的防御罩由4个拥有无限魔力的バリアの塔张开，其中一塔根基在水底。于是一行人从水底突入バリアの塔。第10层的宝箱有超珍贵道具“金之发饰”，MP消费减半，一定要拿到！

塔顶的结界生成装置アトモス(HP/19997 弱/无)果然名不虚传！号称魔力无穷，MP高达10000之多。它的攻击方式全是时空魔法，还拥有可怕的特技“连续魔法”。当我方全员活着时，它会疯狂使用彗星术コメット；当我方有队员战斗不能，该队员会慢慢被吸入虫洞而消失，此过程中アトモス本体只用非致命的重力魔法、减速、行动停止。基于此特性，战斗方案制定……以死亡状态迎战！


▲利用红龙自身魔法

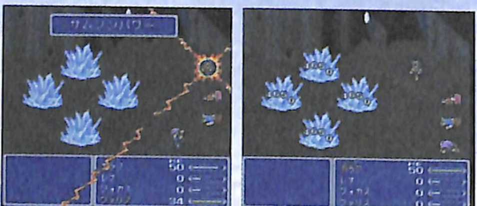
进入战斗前先让MP最少的仲间雷娜或者古拉夫之一处于死亡状态。进入战斗后MP较多的两人法利斯和巴兹连续使用青魔法“マジックハンマー”攻击BOSS的MP！就那么“卡嚓”一锤下去，BOSS 5000MP就没啦，感觉叫一个爽！剩下一人给他们吃エーテル。大约40秒后死亡的仲间将被吸入虫洞。吸入后，吃エーテル的仲间立即自杀，以确保有人处于战斗不能状态！剩下两人继续用マジックハンマー。不出意外，在第二人被吸入虫洞之前，就能将アトモス的MP削减到10以下(アトモス：我还有台词没说完！555555)。将战斗不能的仲间复活，BOSS就会一直咏唱彗星术，却因MP不足而什么也做不了！接下去怎么蹂躏它就随玩家的便了。


▲青魔法マジックハンマー连发 ▲打掉敌人10000MP，大功告成

第七章 EXDEATH城攻略战

坐潜去水底寻访贤者ギード。ムーア森林的宝箱，大火烧尽森林之前可从中得到“イージスの盾”，烧过后变成“フレイムシールド”，前者用处更大。长老之树前，首先接受“封印を守る者(クリスタル)”(HP/7777 弱/变化)的考验。

封印を守る者共有4个分身，它们在受到3000伤害之前只会用物理攻击，之后会用各种全体魔法。只要等级够高，万能特技“乾坤一掷(ぜになげ)”就能秒杀它们，因为每升一级，乾坤一掷的攻击力就增加150。战斗时，其中一人使用“骑士之盾”抵御物理攻击，其余仲间为该同伴调合暂时提升等级的药物“サムソンパワー”(圣水＋消毒)。


▲调合“サムソンパワー” ▲“乾坤一掷”

最终BOSS EXDEATH(エクスデス)在水晶汇合的时候出现，并轻易击倒众人！为救孙女克露露，古拉夫不惜燃烧生命与之同归于尽……

古拉夫VS エクスデス(HP/32768 弱/无)。也许是《FF》史上最简单的BOSS战，同时也是最催人泪下的战斗。古拉夫自始至终处于无敌状态！

战斗的胜利并没有打败EXDEATH，他得到水晶逃回EXDEATH城。(克露露唱：可怜爷爷他，魂归天……)完全继承古拉夫特技和LV的克露露加入队伍！(克露露继续唱：……一面勤赚钱，一面读书篇。发誓把功名显，手刃仇人意志坚！)


▲必胜之战

攻打EXDEATH城之前，还得作些准备。乘潜艇到大地图西北的海底洞穴，里面有种强力怪兽アイアンドレス，捕获4只。EXDEATH城下面几层经常碰到魔法师リフレクドメイジ，定要从它们身上偷4个リフレクトリング，为后期挑战巴哈姆特做准备。(注：成功率比较低，大约1/10，要有耐心)还有一种蓝色的龙，很容易偷到“龙牙”，一个能卖2500，多偷点拿去卖，然后买上99个凤凰之尾，EXDEATH城里面吃复活药跟喝白开水似的。准备好之后，一口气冲上第10层。

BOSS：红宝石兽カーバンクル(HP/15000 弱/无)。カーバンクル自带魔法反射，属性攻击奈何他不得。它的攻击方式多为冰、火、雷二级魔法。戴上“炎之戒指”便不怕冰火二属性，万一它用雷魔法或者即死，复活便可。カーバンクル会周期性使用ケアルラ给自己加血。它加血后一段短暂时间内，青魔法ミサイル(伤害9999)对它有效！再释放一只アイアンドレス(大约6000伤害)搞定。胜利后获得召唤兽カーバンクル。

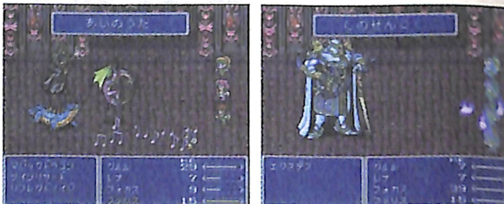
13层，第4次VS 吉尔加美什ギルガメッシュ(HP/12500 弱/无)。还有3只アイアンドレス，一股脑释放出去，6000×3，ギルガメッシュ“立仆”。之后ギルガメッシュ会变身成很酷很酷的样子，不过那是剧情，撑两回合就OK。


▲抓住空隙，ミサイル绝大伤害


▲释放アイアンドレス瞬间 ▲手持Excalipur的吉尔加美什

终于来到EXDEATH座前！(克露露唱……EXDEATH：闭嘴！)

VS EXDEATH エクスデス(HP/32768 弱/无)。说实话，此时此地的EXDEATH已经初步获得宇宙间最强大的力量——“无”之力，实力强的令人咋舌。不要说最低LV，就是正常情况下打到这里也很难。想当年我在这里GAME OVER过好多次……不过，《FF》就是这样一类游戏：剧情中的战斗从来不会难到靠狂练级才能解决，几乎都有各种各样的技巧。而这一仗，答案就在王座周围。附近有一种很不起眼的怪物マジックドラゴン，既不帅也不强，但是将它“释


▲マジックドラゴン的出没地 ▲惟一习得“死亡宣告”的机会

放"发出的特技"炎（ほのお）"（敌人HP上限1/4伤害）正是EXDEATH的克星！一次竟然可以造成32768/4=8192点伤害。每人放一只，刚好KO。想当年我可是用吸血剑一下下砍的，哭！另外，该战也是惟一能学会青魔法"死亡宣告"的机会。EXDEATH一开战90%会抢先使用"死亡宣告"，全员转成青魔导士，即可轻松学会。

第八章 新生之世界

EXDEATH死前发飙，"无"之力果然BT，举手间就将一块块大陆从时空中抹去，最后亚空间支撑不住如此强大的能量坍塌，异世界和最初的世界合而为一！

众人以为万恶元凶已经除掉，法利斯和雷娜姐妹高高兴兴回家当公主去了，队伍只剩下巴兹和克露露。首先回最初的山洞拜访老朋友陆行鸟波可，遇上BOSS アントリオン（HP/8100 弱/水）。

由于只有两人作战，又是碰运气的一仗……转职成回避率最高的"侍"，穿上回避率最高的防具，戴上"妖精之指轮"，再配上特技"白刃取"，只管疯狂投掷"水遁术"。我要说的只有：请相信侍的回避率吧，绝对比你想象的厉害！

之后，放心不下众人的法利斯姐姐重新加入。

▲两人作战，水遁术连发！

众人觉得事情不太对劲，最终BOSS都倒了怎么还满世界怪物，《FFV》的策划是不是有问题。这时候贤者ギード说你们都秀逗了，EXDEATH根本没死，两个世界合并也是他故意造成的，因为不这样就无法完全获得无之力。众人说："哦！原来是这样，那我们该怎么办呢？"巴兹说："我们去杀了他！"众人说："好办法！不愧是巴兹少侠。那我们怎么杀？"巴兹想了会儿说："我们暗杀！"众人说："好办法！不愧是巴兹少侠。"ギード说："别听他胡说八道，我们要先开作战会议。"

于是乎，大家在SQUARE的拿手好戏——"对最终BOSS作战动员大会"上各抒己见并一致认为首先要取得1000年前封印"无"的12件圣兵器。

▲第5届对最终BOSS作战动员大会

第一封印在沙漠正中的金字塔内。门口有BOSS 石像鬼ガーゴイル（HP/5000 弱/无）×2把守。你必须将它们同时击倒，否则会无限再生。法利斯装备MP消耗减半的道具"金之发饰"。进入战斗后法利斯召唤ゴーレム，效果是我方全员两回合免受物理伤害。其余人调合LV暂时上升的"サムソンパワー"，等级足够后乾坤一掷。



▲召唤"ゴーレム"防止物理伤害　▲一掷定乾坤

金字塔内部是个非常大的场所。有两种杂兵在地图上堵路，回避不能。一种是机械蜘蛛マシンヘッド，可以捕捉以免获得EXP。另一种是白蛇アスピス，捕捉不能，只能用青魔法死亡宣告解决。

最深处是BOSS 木乃伊マミー（HP/2900 弱/火）×3。先用忍者的特技"分身"躲避マミー攻击，再用"火遁术"连发，好在マミー不经打。

成功取得第一封印石板后，一行人又来到长老之树前，克露露回想起不久前古拉夫在此最后一战，不禁神伤。这时，被EXDEATH附身的雷娜出现了。她变身成メリュジーヌ（HP/20000 弱/无）发动攻击！

▲能学到青魔法"？？？？"

メリュジーヌ使用的全是最高级属性魔法，因此，全员装备反射戒指リフレクトリング将毫发无损。夸张的说，站着不动靠反弹她自身的魔法都可以胜利（当然它会加血）。

▲属性魔法全被反射回去

前往封印城クーザー，传说中的12件圣兵器就在眼前！从12点钟方向顺时针起分别是：圣剑（エクスカリバー）、刺客匕首（アサシンダガー）、佐助之太刀（さすけのかたな）、圣枪（ホーリーランス）、神符之斧（ルーンアクス）、正宗（まさむね）、与一之弓（よいちのゆみ）、烈火鞭（ファイアビュト）、贤者之杖（げんじのつえ）、巫师法杖（ウィザードロッド）、阿波罗竖琴（アポロンのハーブ）、大地之铃（だいちのベル）。

玩家手中的石板可以解开其中3件武器的封印。最佳选择首先是正宗（先制攻击）；其次是佐助之太刀，装上它增加回避率；剩下一个随便选。

第九章 冒险之旅

虽然从剧情上看玩家已经可以前往挑战最终BOSS，但《FF V》可以说是历代《FF》中世界最宏大、隐藏要素最多的一作，真正的冒险才正式开始。为了节省篇幅，以下非必须战斗只好挑重要的说了。

还记得以前练特技打松鼠的山洞吗？打开门一直走到最深处，会看见召唤兽奥丁（HP/17000 弱/无）。石化剑"ブレイク"一击倒——老喜欢一击必杀别人的家伙定会死于一击必杀。不信的话，奥丁同志的悲剧在《FF VIII》中还将上演一次……后来还是吉尔加美什帮他报的仇。

现在请做好以下物质准备：必要道具凤凰之尾、金针、毒消、处女之吻各买99个，现金准备30万。其中20万去海市蜃楼之町的隐藏商店买艾尔梅斯靴，剩下10万用来乾坤一掷。赚钱的方法：从奥丁神殿附近的敌人身上偷武器去卖，一个卖10000。



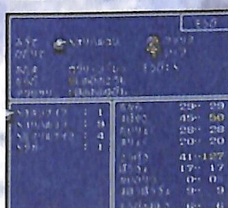
▲对自己人也用斩铁剑……寒！

ムーア村的树林秘道选择杀鸡小刀（チキンナイフ），之所以不要勇气之剑，并非攻击力原因，而因前者带有宝贵属性"素早+5"，大致效果相当于行动速度提升10%。



▲虽然很贵也要务必人手一双

北之山顶，接受龙王巴哈姆特（HP/40000 弱/无）的考验！此战能成功打过，100%归功于《FF V》的巴哈姆特超新星火焰"メガフレア"不可思议地能被反射！全员配上リフレクトリング，投掷风魔手里剑；再加上反弹メガフレア一次能造成9999伤害，很快就打败巴哈姆特。



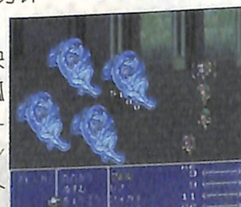
▲看，宝贵属性素早+5

南边的凤凰塔……很遗憾，塔上面的BOSS是最低LV通关惟一不能击败的BOSS。原因并非因为BOSS魔法皇帝难打，而是29层的敌人没有任何办法避免获得EXP。但是，为了看那段感人的情节，还是去打了……30层哪，一路死亡宣告上去花了2小时……打完无法回避EXP的那战当当当当升级升了两分钟……看完剧情哭完后RESET。



▲メガフレア将被反弹

之后可以去第二块封印石板的所在地：孤岛神殿。BOSS ストーカー（HP/20000 弱/无）×4。其中只有一个是真身，打错了会遭反击，和《时空之旅》的某个BOSS差不多。不过佩带"炎之指轮"能让敌人反击无效化，再乾坤一掷即可解决。



▲只有一个是正体

取得第二封印以后，地图东南方的黑白双塔フォークタワ－将会打开。一行人要分成两队同时突入双塔，怎么分组都没所谓。白塔（力の塔）BOSS是米诺斯ミノタウロス（HP/19850 弱/无）。对付纯粹物理攻击的白痴BOSS的方法已经不胜枚举了：骑士之盾、物理回避＋白刃取、召唤ゴーレム、分身……各种方法都行。胜利后取得究极白魔法“ホーリー”。

黑塔（魔法の塔）BOSS叫“すべてを知る者”（HP/16999 弱/无）。这家伙惟一可取之处只有名字特别酷。想来《FF X》的“すべてを越える者”一定是深受这位启发吧。虽然他会使用一切魔法，怎奈中了“沉默”后，便与一块木头无异，好可怜。胜利后取得究极黑魔法“フレア”。

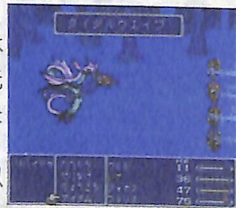

▲全知者？啧啧啧！这名字起的

在海底还能发现早已沉没的ウォルスの塔，守护水晶碎片的是传说中的模仿师GOGO（HP/????? 弱/无）。相信打法没人不知道：什么也不做，跟他耗时间。胜利后取得究极职业模仿师（ものまねし）。


▲“《FF》”系列中多次出场的GOGO

第三封印也在海底。通过海底裂缝进入大海沟，穿过大片熔岩会遇到EXDEATH派来抢封印石板的大头鬼三兄弟トライトン、ネレゲイド、フォーボス（HP/13333/13333/13333 弱/无）。能被奥丁斩杀的BOSS实在很少很少，不幸这哥儿仨正是其中之一……斩铁剑·一刀两断！胜利后取得究级时空魔法“メテオ”。

最后一个封印在地图西北的イストリ－瀑布。BOSS海王リバイアサン（HP/40000 弱/无），很强大的BOSS，HP实在太多。虽然装备“珊瑚的指轮”可以防止大海啸，但别的全体攻击却防不了。只有“释放”从次元之狭间捕捉的“最终决战兵器ドラゴングレイト”×4才能打过。可以以后回来再打。


▲海王列维坦发动“大海啸”

第十章 虚空之前奏曲·次元城突破

EXDEATH掌握了完全的“无”之力，已将世界破坏得面目全非。从时空旋涡进入亚空间次元之狭间，一路上见到各种光怪陆离的景象。

这里首先碰到一种会走路的显示器，比较有意思。它会所有的LV魔法：LV2老化，LV3 Flare，LV4超重力，LV5 Death。所谓LV x魔法就是LV为x倍数的敌人会中该魔法（免疫的除外）。由于队伍中只有1，2，4三种LV，所以显示器对我方使用LV5 Death会miss。但我们的目的是学会LV5 Death，怎么办呢？很简单，利用系统的局限。程序中的除法都是取整除法，因此利用等级提升和减半配合即可让LV暂时变成5的倍数。例如雷娜等级1，调合“サムソンパワー”后变成1+10=11，对雷娜使用青魔法“黑色冲击”（效果：LV降半，三日月岛习得）后变成11/2≈5，轻松学得青魔法LV5 Death。

洞窟中出没的便是被日本玩家称为“最终决战兵器”的怪物ドラゴングレイト了。它释放出来的效果是敌单体物理伤害9999。后期的BOSS往往一出手我方就全灭，能否打过通常取决于有没有能力一回合干掉BOSS。因此ドラゴングレイト的出现无异于一针强心剂。

BOSS カロフィステリ（HP/18000 弱/无），一个不知所谓的BOSS。法利斯转成“魔法剑士”，不停用“沉默之剑”砍，封住它的魔法，它就会任由玩家鱼肉了。


▲捕捉传说中的“最终决战兵器”

BOSS アパンダ（HP/22200 弱/无）。别小看这只牛，个头不大却会一切特殊攻击。穿上“艾尔梅斯之靴”自动加速，正好比它先行动。不管三七二十一，连续释放3只ドラゴングレイト，伤害9999×3，直接送它回姥姥家。


▲魔法剑“沉默”发动瞬间

开动机关出门，来到虚空中阻隔玩家行程的最后堡垒——次元城。

BOSS アポカリョープス（HP/27900 弱/无）。青魔法大师，同时也是个傻的可爱的BOSS。只要玩家使用青魔法，他立刻用一模一样的魔法反击……于是大家不约而同地选择“自爆”……


▲最强大的攻击力！

BOSS カタストロフィ－（HP/19997 弱/无）。这个BOSS是著名的死心眼。不知道哪根筋不对了，我分析估计是嫉妒，它看不惯飞在天上的东西。因为它自己飞不起来，所以喜欢千方百计用无攻击力的特技“重力100”把飞在天上的东西拉下来。战斗时只需一人不停的调合レビテト（毒消＋处女之吻，效果：我方一人浮空），它便不断使用“重力100”，再也无暇攻击别人。其余同伴不费吹灰之力就能打倒它。カタストロフィ－的故事告诉我们：做人不能太死心眼，不要动不动就跟人家死磕……


▲玩家首先使用“自爆”


▲盲目模仿的后果……

▲浮空后BOSS必用“重力100”

BOSS ハリカルナッソス（HP/33333 弱/无）。被偶救的小女孩原来就是次元城女王ハリカルナッソス！没什么厉害的，只会全员变青蛙。无视，释放ドラゴングレイト×4便能秒杀。


▲魔法剑“沉默”对次元城女王伤害也不小

次元城顶上，为阻止玩家的步伐，EXDEATH召唤出次元神兽ツインタニア（HP/50000 弱/无）。呵，这家伙真可谓强悍绝伦！单看块头就知道非易与之辈。有最终BOSS级别的HP，就算ドラゴングレイト×4也显得苍白无力。攻击更是恐怖，七八种攻击方式几乎全是全员伤害，还有比巴哈姆特“メガフレア”更强力的“ギガフレア”。非常考验战术技巧的战斗！考察一下ツインタニア的攻击方式，每8回合一个循环：

1、2回合在物理攻击（单），アトミックレイ（全体火），吹雪（全体冰）三种攻击方式中随机选两种；

第3回合マインドブラスト（全体无/反射可）；

第4回合かまいたち（全体无/反射不可/防御不可）；

5、6回合かまいたち/メガフレア（全体无/魔放无视/反射可）；

第7回合，为发动ギガフレア蓄力（パワーアップ）；

第8回合ギガフレア（全体暗?/回避不可/反射不可/防御不可）。

战术：

第1回合ツインタニア若不放物理攻击则己方全灭，RESET，之后调合防火药物“resist fire”（エーテル＋目药）与防冰药物“resist ice”（毒消＋凤凰之尾），抵抗アトミックレイ与吹雪；

第2回合，ツインタニア属性攻击无效。我方法利斯召唤“カーバンクル”，全员处于魔法反射状态；

第3回合敌人“マインドブラスト”被反射；

第4回合敌人的“かまいたち”，只有同时装备“イージス之盾”和“妖精之指轮”的人有机会躲过，或者用龙骑士特技“ジャンプ”，我选择了前者；

5、6回合“メガフレア”被反射，可以救人，也可以不救，等待机会；

第7回合，ツインタニア惟一的弱点暴露出来，它将因蓄力而丧失对特殊攻击的防御！利用这一队之机调合“デスポーション”，一击必杀！



▲等的就是这一瞬间……



▲一击必杀

第十一章 虚空王者 欧美加与神龙

《FF V》的オメガ是历代FF最难打的隐藏BOSS，别和我争论，这简直是一定的。你还真别拿《FFX国际版》的那家伙出来比，那叫回合制战斗，一只手吃饭一只手打都没问题，现在对付欧美加，方向键按慢了0.2秒都会GAME OVER，两者差太远了。原因之一是欧美加行动实在太快，通常状态下它的行动速度是玩家3倍以上。在SFC的正常游戏速度下，欧美加大约一秒钟行动一次。第二，它的攻击招招致命：大爆炸（单体3000左右无属性伤害）；アトミックレイ（全体3000以上火属性伤害）；delta攻击（石化后即死，防御不能，必须耗费两次行动才能完全让中招同伴复活）；空间消去（一名同伴永远消失）；波动炮（全员HP上限一半伤害，附带全体徐减血）；导弹反击（我方两人75%HP伤害并混乱）；闪光（全体致盲）。这还不算，欧美加还自带全属性吸收（雷除外，它属于机械系），青魔法免疫，特殊攻击免疫，必反击。你可以看到，欧美加的强大与玩家LV并没有很大关系，即便99级一样非常难打。通常战胜它的人都利用了时空魔法“Quick”能连续行动的BUG（该BUG在FF6依然存在）。在现在的LV下，法利斯转职成MP最多的召唤士也只有30点MP，可释放“Quick”要77点。

除开雷属性之外，欧美加还有一个弱点，吟游诗人的“爱之歌”对它有效。一次“爱之歌”能让它停止行动一秒钟。如果3人等时间间隔吟唱“爱之歌”，那么刚好可以将它完全停止住（所有人穿上艾尔美斯之靴），剩下一人首先加载魔法剑“雷之剑”，再自己给自己调合“サムソンパワー”到LV60以上，一剑9999，6剑砍死欧美加。听起来相当完美。实行起来却没这么简单：（1）封住欧美加的3人行动不能有0.2秒以上的怠慢。（2）进入战斗的时候一定要出现“先制攻击”的字样，否则100%欧美加先出手，计划就破产了。

很难想象欧美加居然给人家追得满世界逃，它害怕一样东西。什么东西？神龙。

神是神龙的神，龙是神龙的龙。神龙行动比欧美加还快。神龙不吃“爱之歌”。海王列维坦20岁成名，成为召唤兽前靠绝技大海啸横行东海一带。神龙也放大海啸。海王大海啸出手，全员伤害900多。神龙大海啸一来，全员伤害8000。



▲Omega高达119级

“你有多少血？”

“多的90多，少的30多。”我如实回答。

“那岂非100条命也挡不住？”

“看来我不该来。”

“是！”

“留下把剑行么？”

“你已经来了。”


▲全员转职成侍，神龙命中大减

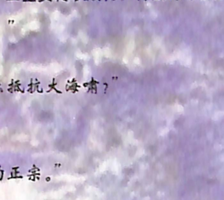
“你会错意了。我说不该来，是因为没想到你这么弱；留下剑，是叫你留下身边的神剑拉古那洛克。你却不同意。”

“……你凭什么挑战我？”

“凭我手中的刀。”

“你出手没我快，拿什么抵抗大海啸？”

“这不是普通的刀。”



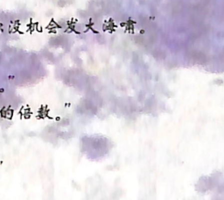
“正宗？”

“正宗！永远先制攻击的正宗。”

“刀剑对我没效果。”

“我会调合祝福之吻，你没机会发大海啸。”

“……”



“你将中LV5 Death而死。”

“笑话！我LV97，并非5的倍数。”

“不错。”

“降级的伎俩对我无效。”

“是。”

“那我还会中LV5 Death吗？哈哈……”

“会的。”


▲给神龙升满级，史上最BT战术

“你骗人！”

“我不骗人。”

“那你怎么做！”

“我给你升级。”

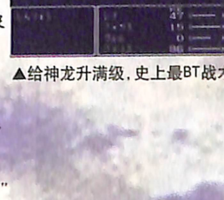
“哈哈哈哈！升级只能10级10级的升，你当我傻瓜？”

“你忘了一件事情。”

“什么？”

“一件对你致命的事情。”

“说！”

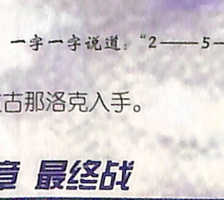


“系统允许的LV有上限。”

“……多少？”

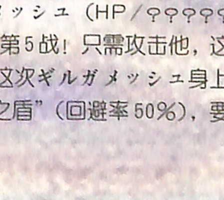
我终于露出狡猾的一笑，一字一字说道：“2——5——5——”

神龙击破，神剑拉古那洛克入手。



第十二章 最终战

BOSS ギルガメッシュ（HP/？？？？？弱/？）。与这位宿敌的第5战！只需攻击他，这场战斗就会结束。不过这次ギルガメッシュ身上有很好的东西：“源氏之盾”（回避率50%），要偷到哦。



异次元最深处，EXDEATH最后的帮凶，无敌之ネクロフォビア（HP/44044/8000 弱/无）粉墨登场！艰苦的一战！痛苦的一战！这家伙一开始全身无敌，还喜欢大放厥词，只有先把它四周的防御罩バリア打掉才行。单是这バリア每个就8000的血，谈何容易！主体一回合4次攻击，攻击方式只有两种，究极黑、白魔法。

战术：进入战斗抢先释放ドラゴングレイト×4，如果正好将4个バリア打掉则进行下一步，只要有一发打到本体，马上RESET。第一步成功率（4/5）×（3/4）×（2/3）×（1/2）=20%。之后他的无敌状态破除，他攻击方式变为一回合2次物理攻击。召唤ゴーレム抵挡即可。其余人用各种方法慢慢磨蹭它的血。当其伤血超过40000，会有剧情发生。ギルガメッシュ会在这时自动加入战斗，站在你和BOSS中间……然后是废话废话废话……最后ギルガメッシュ自爆，同无敌的ネクロフォビア同归于尽……这游戏小强不少啊。

▲防御壁被破坏的瞬间

最终战相比之下真的很简单，大概是曾经沧海难为水吧，各种BT打法都试过了。什么剧情啦，描述啦，都免了……我没词儿了。


▲这是最终战之前的状态


▲晓之四战士与光之四战士

EXDEATH第一形态（HP/50000 弱/无）。还是那句话，别让BOSS出手，否则稳挂。调合“祝福之吻”（圣水+处女之吻）让BOSS暴走，它的一切魔法都用不上了，只会物理攻击。趁现在全员调合“サムソンパワー”升级，想升到多少随大家便，我本人把4人都升到120级。然后，当然就是痛扁之，随便什么方式都可，BOSS还剩最后一丝HP就别打了，这个状态下打死BOSS要导致游戏程序出问题。先给BOSS解除暴走状态：调合“气つけ药”（目药+毒消），等BOSS恢复正常后打死他。

NEO·EXDEATH ネオ·エクスデス（HP/50000/55000/55000/60000 弱/无）。变身后的EXDEATH有4部分。已经无所谓了，反正他也没机会行动。乾坤一掷，然后全员模仿，只见满屏幕9999乱舞……最后是优美的ENDING。


▲记得为BOSS解除暴走状态


▲全员“乾坤一掷”的效果

CG园

创造出手持巨枪的地狱使者

文：D·S

内藤泰弘

■PROFILE

1967年4月8日出生于神奈川县横滨市。

■WORKS

《CALL XXXX》

《SAMURAI SPIRITS》

《TRIGUN》系列

《SATELLITE LOVERS》

《TOYTRIBE》

《GUNGRAVE》等

内藤泰弘

喜欢动作游戏的玩家，大都曾经在去年玩过一款爽快的PS2游戏《铳墓》(《GUNGRAVE》)吧，除了游戏的玩法豪快刺激、画面华丽之外，手拿双枪、背着外型像一口棺木的“巨枪地狱犬”的男主角BEYOND THE GRAVE也令玩家印象深刻！而这个角色的创造者就是现在我们要介绍的内藤泰弘了。(不过顺便一提，负责游戏中机械设定的并非内藤泰弘，而是另一个以角色设定而闻名的漫画家藤岛康介先生。)

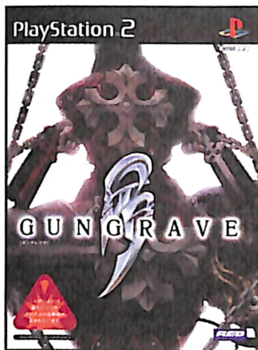
内藤泰弘的作画风格独特，这也是他一出道之后就受到一定程度注目的原因，他的处女作是在《周刊SUPER JUMP》上刊登的短篇漫画《CALL XXXX》。而他的第一部连载漫画作品则是在1994年9月发表的《侍魂》，不过内藤泰弘的独特画风似乎不对喜欢《侍魂》的玩家的口味，所以这篇连载作品的受欢迎程度只属一般而已，不过倒是这些因素让内藤泰弘在日本插画界引起了广泛的注意。对于一个新人而言，这也可以算是一定程度上的成功了。1995年2月内藤泰弘在《少年CAPTAIN》内刊登了一个名为《TRIGUN》的短篇，没错，这个就是内藤泰弘连载至今的成名作！由于这个短篇漫画受到相当的好评，于是在同年4月内藤泰弘便正式在《少年CAPTAIN》上开始了《TRIGUN》的连载。这套好评如潮的漫画作品在连载期间的受欢迎程度一直都是有增无减，但不幸的是《少年CAPTAIN》销量不佳，并于1997年1月决定停刊，《TRIGUN》也因此被迫停载。更可惜的是因为版权上的瓜葛，《TRIGUN》竟然一直不能在其他漫画杂志上继续连载，而且这一拖就是大半年，内藤泰弘和他的读者也只能干着急。不过从那个时候开始就已经出现了转机，因为内藤泰弘在同年4月突然在另一本漫画杂志《YOUNG KING OUR》内刊登了一个名为《SATELLITE LOVERS》的短篇漫画，可以说是暗示了《TRIGUN》的加盟，之后果然在同年7月，《TRIGUN》改名为《TRIGUN MAXIMUM》在这本杂志上继续连载，并一直延续到现在。换了“地盘”后的《TRIGUN》人气继续上升，内藤泰弘除了推出画集之外，还决定让这部漫画制作成动画，而《TRIGUN》的旋风也正是从那个时候开始蔓延的……



◆游戏发售之前的宣传海报，红与黑形成了鲜明的对比。

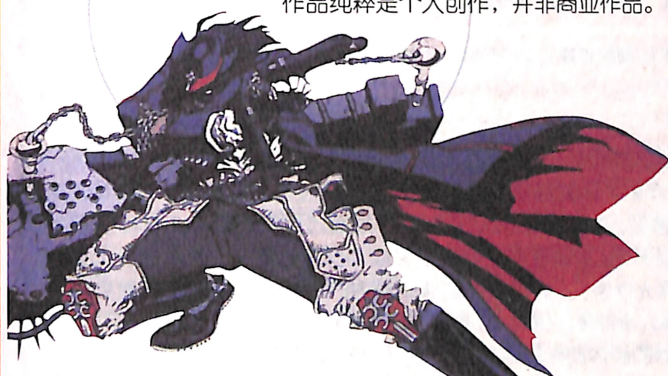
为了配合其独特的画风，内藤泰弘选用了CG作为彩稿的素材，所以玩家看到的有关《GUNGRAVE》的插画都是CG作品。此外内藤泰弘在接受一个日本记者访问的时候也曾经提到过自己虽然喜欢使用电脑作画，但他也希望能在他的CG作品中尽量加入更多的手绘稿的感觉，所以他故意在绘画原稿的过程中增添了不少新的手法以及使用与制作一般电脑CG作品所不同的步骤。

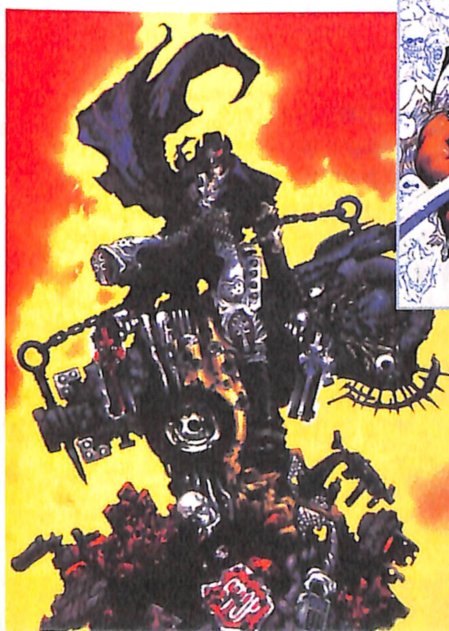

▶《TRIGUN》内的“无敌三人组”！由该漫画改编的动画作品在国内也可以看到其DVD版，火爆的动作场面没有丝毫给人喘息的机会！



▲《GUNGRAVE》的游戏封面，构图是BEYOND THE GRAVE的背影，巨枪地狱犬给人留下了深刻的印象！


▲内藤泰弘笔下的京与八神，不过这幅作品纯粹是个人创作，并非商业作品。


▼站在钢铁废墟上的BEYOND THE GRAVE，画面的细致程度相当惊人，难怪游戏制作公司物色内藤泰弘作角色设计了。


▲内藤泰弘笔下的《侍魂》中的霸王丸，是不是与白井影二的原画作品有很大的差别呢？他笔下的霸王丸不像个剑客，好像一个摔角肌肉男！

内藤泰弘的CG作品制作过程


STEP 1
画好草稿之后再用钢笔上线，SCAN入电脑的时候一定要使用600DPI的分辨率。


STEP 2
一开始就决定各个位置的色调并涂上基本的底色，进行该步骤也会方便之后的上色。

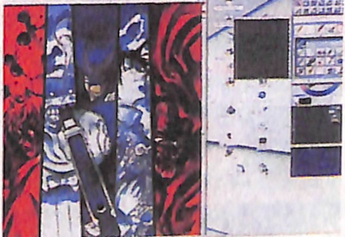

STEP 3
暂时隐藏线条的LAYER，那么便能轻易发现遗漏了的部分，细心地作出填补。


STEP 4
然后再将个别的部分细分作不同LAYER以便工作，也方便移植到PAINTER进行加工。


STEP 5
转到PAINTER给底色加上阴影效果。由于之前细分了LAYER，所以这个工序可以更快完成，而内藤泰弘选用的是水彩质感。


STEP 6
完成后执行水彩模式的干燥指令，之后再用水滴将不自然的地方再次融合。


STEP 7
完成阴影部分后便再次确认整体画面的色调，为了突出主角决定将旁边的角色调暗。


STEP 8
内藤泰弘觉得主角和其相邻两个角色的色调太过接近，决定再调整画面的色彩密度。


STEP 9
首先在深红色的部分加上光位，加强画面的对比效果。


STEP 10
然后再用LAYER的各种功能调整主角两旁角色的色调，顺便再加强他们之间的层次感。再经过一番细心调整作品就完成了！

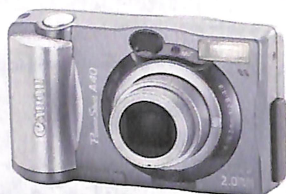
文：泰坦

发烧馆 数码相机的选购与拍摄知识

在上一辑《游戏·人》中，我们曾经开设了一个名为《DC俱乐部》的栏目，栏目的创办目的是建议有条件的玩家利用DC（数码相机）来保留游戏生活中的瞬间。从本期开始，这个栏目由《玩家档案》来替代。如果大家希望交流彼此的游戏生活和其中的精彩瞬间，那就请参与到栏目之中。既然提倡拍照留念，我们这期的发烧馆就介绍一些数码相机的采购知识和简单的拍摄知识，希望对大家能有所帮助。下面介绍的三款相机都是泰坦亲身体验过的产品，对其性能有一定的把握，希望这些简介能让玩家满意。即使是近期不打算购入数码相机的玩家也不妨读一读下面的文字，因为相片拍摄是随时随地都可能会用到的技能，如果对它有兴趣的话，那就从现在开始做打算吧……

低端

CANON PowerShot A40



佳能的这款PowerShot A40是2002年初打入中低端市场的产品。和它同时问世的还有A30（120万像素）。A40是目前200万像素数码相机产品中最具性价比的机种之一。针对初学者，它有便捷的操作方式和预置的拍摄模式；而针对高标准的用户，它也提供了相当一部分手动功能，如手动曝光模式（光圈优先与快门优先）。这款相机拥有3倍光学变焦镜头（9片7组），1/2.7英寸CCD成像元件（随后我们会说明CCD成像元件与CMOS成像元件的区别），1.5英寸低温多晶硅TFT彩色LCD液晶监视器和用于捕捉影像伴音的内置麦克风。这款相机的最高感光度为ISO400，但高感光度带来的噪点现象仍不能完全忽视。当然，无论强制选择什么样的感光度，A40都能准确地自动设定好所有的曝光参数并可自动设置慢同步。A40的自动测光系统的准确度也很高，且在绝大多数情况下不必调校白平衡即可准确还原景物色彩。缺点是外形不够时尚，耗电惊人。

CCD有效像素	光学变焦	数字变焦	曝光模式	取景器	液晶显示器	静止最大分辨率	动画方式	动画拍摄限制	存储媒体	视频输出	文件输出	电池信息	参考价格
200万	3倍	2倍	A/S	光学	1.5英寸TFT	1600×1200	有声AVI	每段10秒	CF卡	AV	USB	4枚AA	1980元

中端

OLYMPUS C-730



这是一款缺点和优点都很明显的中高端数码相机。作为一款320万像素级产品，奥林巴斯为其配备了10倍光学变焦镜头（可以当望远镜用了）、数字ESP测光系统和18万像素的高精度电子取景器。当然，使用电子取景器取代传统的光学取景器也不无害处，在强烈的光线下，用户必须通过曝光直方图来确定需要拍摄的景物信息。事实上这款机器的弱点也很多，比如高倍变焦会导致影像素质降低等等。之所以在此推荐这款机器，差不多可以说是看中了它的长焦光学镜头。通过长焦镜头，"偷拍"任何游戏瞬间都只是愿意或者不愿意的事情，没有做不到那一说（诡笑）。调节好光圈快门速度，设置曝光补偿后，你站在马路对面拍摄一家敞开门的街机厅里面玩跳舞机的MM的肢体动作简直易如反掌。另外，这款相机还可以不限时拍摄带有单声道WAV伴音的QUICKTIME动画，并将其存储在XD卡或SM卡上，而一般的数码相机限于缓存容量是不能做到这一点的。C730的手动快门速度在16秒到1/1000秒之间，夜摄时要注意使用降噪功能。

CCD有效像素	光学变焦	数字变焦	曝光模式	取景器	液晶显示器	静止最大分辨率	动画方式	动画拍摄限制	存储媒体	视频输出	文件输出	电池信息	参考价格
320万	10倍	3倍	A/S/M	电子	1.5英寸TFT	2048×1536	有声QT	限于卡容量	XD/SM	AV/S	USB	AA/锂电	4300元

高端

SONY DSC-F717



对于高端数码相机爱好者而言，这应该算是一款一旦拥有别无所求的数码相机了吧。索尼的F717是F707的升级产品，拥有520万实际像素的CCD，从品牌到性能再到造型都很完美。它惟一不足之处应该是镜头的光学变焦能力只有5倍（蔡司光学镜头），但其优秀的成像质量和丰富的功能完全可以弥补这个遗憾。这款相机拥有激光全息自动对焦功能，且电子取景器的刷新滞后基本可以忽略。索尼针对其经典系列相机曝光程序设计的缺陷改良了F717的曝光程序和测量计算程序，并提供完美的手动控制模式，即使是关闭闪光灯后在低光或复杂光源的条件下，F717仍然可以正确还原拍摄到的景象。F717支持MEMORY STICK数据档案以USB2.0格式传输，如果你的计算机主板也支持USB2.0，那么数据传送速度将会大大提高。F717使用新型智慧锂离子电池（可以显示剩余使用时间并精确到分钟），一次完全充电后大约可以拍摄3000张相片（半数使用闪光，关闭液晶监视器）。当然，这款相机的机身遍布操作按钮，不是很容易把持和操作。

CCD有效像素	光学变焦	数字变焦	曝光模式	取景器	液晶显示器	静止最大分辨率	动画方式	动画拍摄限制	存储媒体	视频输出	文件输出	电池信息	参考价格
520万	5倍	10倍	A/S/M	电子	1.8英寸TFT	2560×1920	MPEG1	限于卡容量	MS	AV/S	USB2.0	智慧锂电	7000元

数码相机的选购与拍摄知识

下面我们简要介绍一些使用数码相机拍摄的简单知识，当然这些知识都是介绍给"菜鸟"入门用的。不过，如果你已经是一个传统胶片相机的摄影爱好者，并且希望尝试数码相机的话，建议你还是读一读下面的介绍，看看能否从中获得一些有用的小提示。总之，无论喜欢与不喜欢都要来信告诉我哦，我们的电子信箱是gamer@ucg.com.cn。好，闲话休提，下面我们就言归正传，请看本期的"菜鸟拍摄入门"（笑）：

1 白色平衡问题

对于各种类型的光源，人类的眼睛都会去自动适应，绝大多数情况下白色的物体看上去始终是白色的。但对于相机而言，必须要针对不同的光源环境调节感光器的色彩平衡，才能完美地还原白色，进而正确地还原其他的颜色。一般的相机都具有自动白色平衡（即通常说到的白平衡）功能，但并不能保证在任何光线下都可以完美生效。

如果要在复杂光源下拍摄重要的相片，则应该手动尝试不同的白平衡设定，多拍摄一些相片以求完美还原色彩。一般地，在相机上选择WB（WHITE BALANCE）选项进入菜单并将其设置为MANUAL（手动），之后便可以看到相机预置的白平衡模式。通常主流相机的白色平衡可以在"晴天室外、阴天室外、室内白炽灯、室内日光灯、室内荧光灯"等等的预设中进行选择。总有一种白平衡可以较准确地还原真实的色彩。

2 同步闪光问题

首先介绍一下红眼问题。使用闪光灯拍摄有人类或者动物的眼睛时，由于眼睛虹膜反射闪光灯光线及映射充血的缘故，成像后的眼球总是带有红色亮斑，这个现象称为红眼现象。一般的解决办法是在强烈闪光之前先进行一次预闪，并且使相机尽可能近地接近被拍摄对象。几乎所有的相机都拥有红眼减轻装置，尽管不是很有效。

其次给菜鸟提一个醒，千万不要以为有了闪光灯便可以在夜间随意拍摄，因为目前自动相机内置闪光灯的有效距离一般在0.5米到4米之间。被摄物体超过3米远一般就会导致曝光严重不足。如果进行夜间拍摄，可以采用慢速快门，增大光圈或CCD感光度（默认一般为ISO100）并配合慢同步闪光来进行。

所谓慢同步，一般是用于拍摄夜景肖像模式。感光器通过闪光灯获得足够的近物曝光，并通过延长的快门时间来获得远景发出的光线，这时相机受到任何轻微的震动都会导致图像模糊不清，选用三角架是必要的做法。

当然，白天也不一定就完全不需要闪光灯的帮助。当背光（如树荫）或光线不足时，闪光灯可以起到曝光补偿作用。此外就是要手动调节EV（自动曝光补偿）值来达到正常的曝光效果。

翻拍文案、逆光肖像、拍摄雪景和天空时，要进行正向的曝光补偿，即调节EV值为"+XX"；在聚光灯下，在低反光场景中或黑暗背景下拍摄物体，要进行负向的曝光补偿，即调节EV值为"-XX"。

3 自动对焦问题

目前数码相机的自动对焦方式可谓是五花八门，但一般以AIAF多点自动对焦为主。为了避免对焦失败（大多数情况无法完成自动对焦时相机会显示相应信息）导致成像模糊，最好是能让被拍摄的主体位于取景器的正中央。如果构图时没有打算把主体放置于中央，则不妨偏移相机进行对焦，待屏幕显示AF完成后再移回原位进行拍摄。

很多数码相机拥有自动对焦照明系统，如索尼的DSC-P系列。当照明系统不能正常工作或处于特殊原因导致自动对焦无法完成时，请按照相机默认的广角端焦距来掌握拍摄距离。如使用富士F401进行拍摄时提示无法完成自动对焦，则应距离被摄物体1.5米以外按下快门。

经常出现自动对焦失败的情况有：拍摄强光物体、透过玻璃拍摄物体、没有宏观实体的物体（如烟雾），快速运动的物体，不发生反射的物体，位于暗处的物体等等。遇到这些情况，要根据具体现象选择手动对焦。

术语解释

CCD——这是Charge Coupled Device即电子耦合设备的缩写，它是一种感光半导体元件，被广泛应用于扫描仪和复印机等设备。CCD本身是不具备记录图像和保存图像的能力的，它捕捉到的图形数据将通过数模转换器录入指定存储设备。

CMOS——这是Complementary Metal Oxide Semi-conductor即互补金属氧化物半导体元件的缩写，这也是一种光敏传感器，可用于低端数码相机，但其捕捉到的影像素质和精细度较之CCD有明显不足。

有效像素——传感器能够记录的画面色彩质量单位，一般以百万像素（MP）为计量方式。有效像素必须大于输出像素才能保证图像的质量，经过软件插值运算的放大输出图像效果会缺乏足够的精细度。

光学变焦——对于数码相机而言，焦距是指镜头中心镜片的中心点到感光器之间的距离，而光学变焦可以改变这个距离，进而放大并突出需要拍摄的细节并略去没有必要表现的背景部分。曝光设置合理时，光学变焦在理论上不影响成像质量。

数字变焦——注意这并不是真正意义上的变焦，而是相机利用软件运算裁切并放大感光器得到的图像。当使用高分辨率拍摄时，数字变焦（即放大图像区域）会严重影响成像质量。

LCD——这是Liquid Crystal Display即液晶显示的缩写（前两个单词我们在《潜龙谍影》和《最终幻想》中经常遇到吧……），一般的数码相机除了拥有一套光学取景器之外，还拥有一个液晶辅助监视器。LCD可以辅助拍摄并随时显示相机内相片的缩略图片，这可是传统胶片机望尘莫及的，利用LCD可以随时删除不成功或不需要的像片，非常方便。

存储介质——目前用于数码相机的存储介质主要有如下几种。

SM卡：即Smart Media卡，容量4–128MB，通用。

CF卡：即Compact Flash卡，分为CF–I和CF–II型，4–256MB，通用。

MMC卡：即Multi Media Card，4–128MB，由美国SANDISK公司与德国西门子公司开发。

SD卡：即Secure Digital Card，由日本松下、东芝与美国SANDISK公司共同研发，读写速度较高，4–128MB。

XD卡：即xD–Picture卡，日本富士公司与奥林巴斯共同开发，体积小，最高容量达8GB。

MS卡：即Memory Stick记忆棒，索尼公司独立开发，只能用于索尼公司的数字设备。容量为4–256MB（双片开关操作），其中单片容量最大128MB。最近索尼推出了其升级版本Memory Stick Pro并公布了支持该类记忆棒的新型数码相机（如DSC–P10）。

图、文：EIJI 编：泰坦

玩家档案

Game Players' Archives

关于“玩家档案”栏目

这个栏目是为了介绍普通玩家而设立的。在这儿出现的玩家可能都没有什么名气，也许是《游戏·人》的忠实读者，也许是偶尔接触电玩杂志的新手，但肯定都是热爱游戏的人。能够在此交流一下游戏生活中的趣事和精彩相片也不失为一件乐事，欢迎大家的参与。本栏目的投稿要求是4到5张相片+1500字左右的游戏生活描述。如果发送数码相片，则要求分辨率至少是1024 × 768。我们的电子信箱是：gamer@ucg.com.cn。请牢记！

EIJI的游戏生涯

姓名：EIJI

男，18岁

虽然我年龄不大，但也算是一个老玩家了。小时候老爸给买了一台游戏机，奇形怪状的，不知道是不是传说中的雅达利。小学时我又买了一台小霸王游戏机，从此对游戏的热情一发而不可收拾，还经常出没于街机厅。但也从那以后，老爸不但不给我买游戏机，还变得极端反对我玩游戏。直到现在我也不敢在他面前玩Xbox，当然《DOAX》是更不敢要出来的。初二我买了一只GB厚机，初三SS一台，高二那年压岁钱收成好，所以DC入手。然后高三是GBA。现在大一了终于买了PS2，上上个星期，又抢到Xbox一台（编语：贫富的差距……）。

现在谈自己，Light user（另一种说法：菜鸟）一个。玩游戏不求完美，开心就行。谈到开心，EIJI的游戏生涯还有一些搞笑的经历。话说高二那年，课间，班上一个MM掏出GBC玩耍。我眼红，开口借。MM倒挺大方，借给了我。我猴急得不行，打开开关就在自己的座位（自己坐第一排）上玩了起来。什么上课铃啊，班主任进教室啊一概都不管了。GBC当然被阴险的班主任抢去了，这时班上有人开始起哄。下课后我忙找老师承认错误，说这次一念之差，一失足成千古恨，下次再也不敢了。要是我下次还犯我就随便你了之类的认错语一千句。班主任好不容易逮着机会治我，杀一儆百，当然不肯。不过他也不好意思明抢，嘴上就说：还给你可以，不过要看你表现。当时我心想：反正你跑不掉，总有一天要拿回来。坏了我不会放过你的。谁叫我和那个MM关系好呢，缓几天没关系。

下课后，跑去找MM。

EIJI：这个……不好意思。不过你放心，一定帮你要回来。

MM：那个……GB不是我的，是我一个朋友的。

EIJI：哦，你朋友叫什么？我打电话和他说。

MM：姓YANG，名铁男。

EIJI：啥？！

MM：YANG铁男。

EIJI：真名假名？

MM：真名。

EIJI开始流汗（脑中浮现漫画SLAM DUNK中的人物——铁男，然后想象自己躺医院和PL护士聊天。唔，真PL。我FT！这不是重点好不好……）

从那天以后我就天天骚扰班主任（诸位被老师收缴过物品的同学可以一试，但态度不能过于强硬），就这么骚扰了两星期，GBC终于要回来了。后来才发现铁男其实是一个比较温柔的男生（-_-b），现在和他已经是朋友了。

说到朋友，自己玩游戏时喜欢有人看。老爸是不喜欢看了，老妈虽然有时会看看也会装作较有兴趣地坐在一旁，我说您还是去看连续剧吧，我不忍心看见您坐在这里强忍着瞌睡。没办法，只好找朋友了。不然就算玩《DMC2》或《ZOE2》等超大作都会提不起精神的。独乐乐不如众乐乐嘛。（众人：你家好远啊……）

不过有一次大伙主动来我家群P，十分热情。因为我借到朋友的Xbox+《DOAX》。可惜好事多磨，朋友的AV端子找不到了，只好去问别人借S端。等啊等，在我家等待的人群已经开始失控。已经有人直接拿着游戏的盒子开始YY……终于等到了S端，手忙脚乱地接好线却发现没画面？FT！电视原来还是AV视频。调出画面以后电视上开始了超强的CG以及那首被戏称为“扒了棒”的主题曲。众人终于忍不住抱头痛哭，大喊：“今天终于了确了一桩心愿啊，嗷嗷……”

上面的一些事只是EIJI游戏生涯的一些片段。为了游戏EIJI没少吃苦头，但能怨谁呢？谁叫自己这么热爱游戏，为游戏付出了一些，也从游戏中得到了一些。

玩着自己喜爱的游戏，把自己带入那美好的剧情里。我想，等到老到不能动的时候把游戏带给我的回忆从记忆的冰箱里拿出来重温一下，脸上的皱纹应该会突然少一点的。

谢谢你，GAME！



→好像很凶的样子……希望不要吓到下次将要登场的MM。最让泰坦感兴趣的还是EIJI手中的相机。泰坦用的可是SONY的F717哦！



→咪，不是这么玛di……两位还真是放松得可以。看样子EIJI很老到。突然想到提醒高三的读者，6月就要杀总BOSS啦！这几个月一定要多多努力。



→遥想泰坦当年，PS初买时，家里的电视还是老掉牙的19寸牡丹国货。如今的玩家实在是幸福……奢侈啊同志们！不过从图上看Xbox的地位似乎不高？

流行用语解释

Vocabulary

在这个网络普及到劳动人民的时代，年轻作者们写稿时都不免沾染到一些网络快餐文学的气息，频繁引用高度概括的由拉丁字母组成的缩写词语。有感于少部分读者曾对其来信询问，在此泰坦特别对杂志文中可能出现的缩写词语给出统一解释，希望对大家今后阅读此类文章有帮助（表情诚恳状）……

MM：最常见的对无论认识或不认识的年轻女孩的昵称。由“妹妹”的汉语拼音音序逐步发展而来。

PL：漂亮。来由同上。

PLMM：为了避免被西红柿之类的蔬菜砸到，我就不多解释了。

FT：来源于英文单词“FAINT”，眩晕的意思，该词往往用于体现被修饰者的单纯和脆弱。

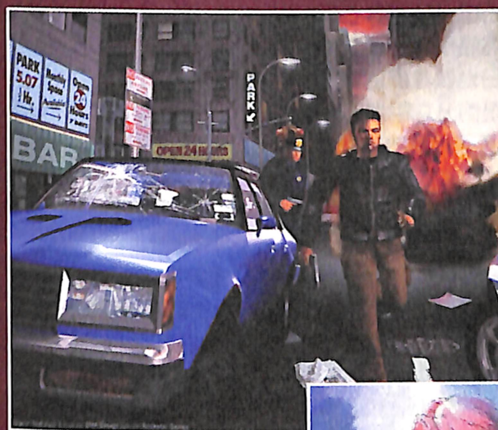
YY：出自中国古典文学名著《红楼梦》，大意是个体意识群构建虚拟平衡的过程（汗……）。即幻想不现实的情景或事物并能由此得到充分的满足。

游戏议会

GAME DIET

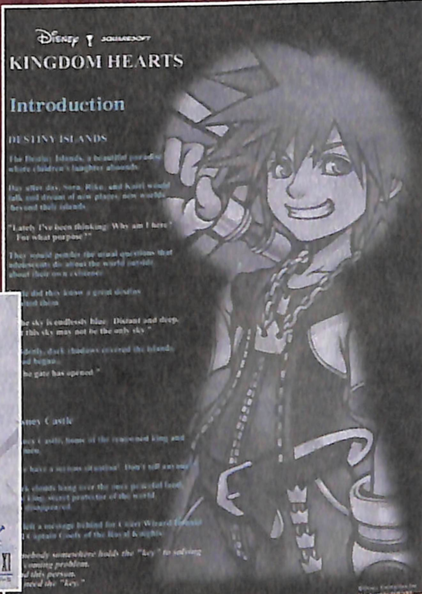
知识产权阴影下的游戏业

■ A·C·G定律解析

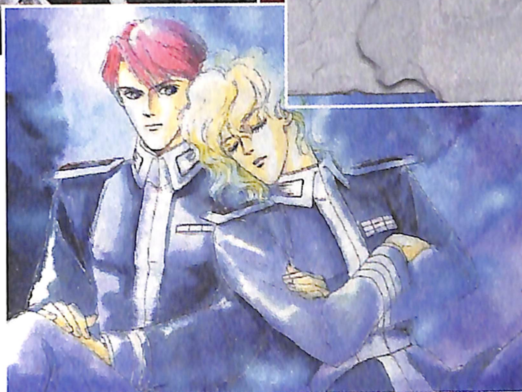




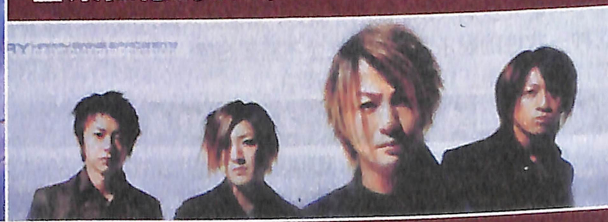
■ 关于萨菲







■ 康拉德的公式



■《银河英雄传说》中的管理学

■ 因为爱，所以爱

■ 竞技、艺术抑或虚拟现实——浅谈游戏的未来发展趋势

游戏议会 知识产权阴影下的游戏业

文：罗嘉

编语：一位熟悉的作者，一个沉重的主题。知识产权在游戏业乃至整个文化类产业中都是一个永恒的话题。而罗嘉洋洋万言，并不是片面地从盗版分析游戏产业中的知识产权，角度十分全面，观点也较为独到。据说他为了写这篇文章，还多次请教了他们的教授，专业性足可与毕业论文比肩，胜负师也在其中学到了不少东西。当然，对于这样的作品，观点稍有偏激在所难免，请大家以平和的心态来看待。毕竟，对于游戏业来说，知识产权既是阴影，也是希望！

这是一篇我自己都不是很有信心的文章，因为知识产权是一个很宽范的概念，而国内的知识产权制度一直都不是很健全，再加上对游戏业的妄加评论，特别是纯粹的说教，错误再所难免，还请诸位看官多多指教。但我也在此声明，本文完全是从法律和常理以及市场的角度做出分析和探讨，拒绝一切无理论调和不负责的漫骂！

在正式行文之前，有两点需要说明的。一是知识产权绝对不等于盗版，或者说盗版只是知识产权制度不健全的一个方面，有许多文章是痛定思痛，来对盗版从制度和体制上做彻底的检讨的，我觉得从产业的角度来说横向的比较多一点，而从其本质的知识产权制度的分析则少了一点。与其说游戏业在盗版的阴影下不如说笼罩在知识产权的阴影下更确切一些。

知识产权英文为“Intellectual property”，也称为“智力成果权”或“智慧财产权”（台湾省）。我国民法通则规定，知识产权属于民事权利，它的基本定义是：基于创造性智力成果和工商业标记依法产生的权利的统称。

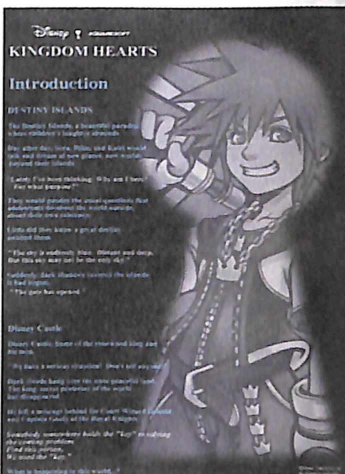
第二是其影响的全球性，游戏软件不像系统软件对相关市场的占有和垄断那样彻底和固定，全球玩家喜好的变化越来越难以琢磨，而且现在游戏的创新从游戏本身的变化和市场的反映来看，都是那样的苍白无力。游戏的发展似乎遇到了不可逾越的障碍，暴力特别是血腥和黑帮类游戏的盛行让我们对国家接受游戏业的信心有了一丝微妙的摇动。盗版的毒害不只在中国蔓延，即便是在北美的加拿大，盗版率也高达41%！（美国软件与工业信息协会公布的数据）

俗话说：“性相近，习相远。”从消费心理来说，人是一样的，按照经济分析的条件，合乎理性的完全“经济人”都是力图以最小的经济代价去追逐和获得自身最大的经济利益：理论上讲，在市场经济的条件下，盗版是不可能完全消灭的。说白了就是，无论穷人富人都贪便宜。像游戏软件这种一次性的娱乐消费品，完全不需要后续的服务，（指单机游戏）无论选择盗版还是正版根本不需要理由。

——创造的乐趣，正在被颠覆。

像大牌的电影导演一样，我相信每一个缔造游戏业神话的大师无不把创造游戏本身当成一种乐趣，比如宫本茂，我们什么时候看到宫本大人都绝对是一副笑脸。只有善于发掘生活本身的乐趣才能将之游戏化，可以说，创造的乐趣使开发者能够从事乐趣的创造。

但是，这个理论现在正被颠覆和滥用。从事艺术创作毫无疑问需要一颗对相关艺术热诚的心，早期的游戏开发就是这样。几个人组合成一个小的开发团体，由设计师带领，一个游戏不需要多少投资，马上就能看到自己的作品面市。有人在奇怪国产游戏那么恶劣的开发环境为何还能坚持，这些怀疑者恰恰忽视了创作的乐趣。假如有一天中国的游戏开发也变成了国外（尤其是日本）那样，作为最普通的开发人员，所获得的乐趣恐怕就少多了；而这恰恰是现在游戏发展面临的重大障碍。说厂商功利化也好，说开发人员没有热情也罢，毕竟开发者不可能个个都是设计师，商业与艺术的巨大矛盾不只表现在游戏的销量上，在游戏的制作中照样应验。当一个人的爱好变为他维持生计的工作以后，其乐趣就会成倍的下降。喜欢游戏与游戏开发是两回事，宫本茂总是在强调这句话的重要性。管理学一直认为人类分工协作对社会的影响是前所未有的，同时也承认其负面效应的存在。而在游戏开发部门人力资源管理意识的淡薄和落后，尤其是在国内的游戏公司，已经成为作品难以成功的关键问题。任何一个游戏开发项目的负责人，不仅要保证游戏的质量，更重要的是能使所有的工作人员从始至终保持高昂的斗志。看看日本漫画业，作为一个助手早晚有自己出作品或者去公司工作的那一天，然而作为一个游戏开发人员，日复一日地做着重复的工作，很难说他是不是百分之百地尽了力。仔细想想，三上真司炮轰PS2恐怕真的无奈到极点了，其实无论是迪士尼还是SQUARE最近过得都很不舒服，就是CAPCOM自己也由于非游戏部门的经营失策使公司的财务状况一团糟。《王国之心》是知识产权国际化在游戏上一个很成功的例子，但是这种看似统一的表面正好掩盖了其背后文化的失落。



创造，是人类的本性。寻找快乐，是人心灵的支柱。设计师通过创造性的活动，把其主观的目的、意图、愿望和理想变成对象性的产品即游戏软件存在。由于产业化的需要，游戏设计逐渐成为了一门科学，并且有了专门的学校培养其专门的人才，但是科学的本质是揭示法则，创造的目的则是建立或寻求法则。所以量产型的专门人才并不能在创造力上有巨大的发展空间，许多游戏公司也明白这一点，这就是说真正有可能对业界的发展有推动性作用的人未必能找到一个可以发挥自己创造性力量的位置。



最近我也试了试《GTA3》（《横行霸道 3》）这个游戏，再联想到臭名昭著的游戏《教父》，突然感觉到很悲哀，因为仅从游戏的角度看，这些游戏设计得异常出色，而且我发现自己像打《莎木》一样欲罢不能。如果《CRAZY TAXI》还能叫发泄的话，《GTA3》绝对是在引导玩家犯罪！（有个PC游戏叫《黑手党教程》，在国外居然堂而皇之地摆上了售货架，后来遭到政府的查禁开发人员居然还辩解是为了反映生活！）其实国外也不是鼓励色情和暴力，只是认为既然禁不下来就给其留下一片生存的空间，这样对社会的危害可以相应降低。人总是在压抑自己丑恶的一面，如果哪天这种压制变成了一种负担，那么你就要准备面对法律了。可以说，没有任何游戏像暴力和色情游戏一样，给人这样歇斯底里的快感，从开发者到玩家都是如此。另外像《英雄本色》（《马克思·佩恩》）这种以暴制暴的游戏，所要表现的就是理性的自我抑制了异己性的表现，主人公实现的价值根本不可能超过人性的价值，并且它还毁灭了另外一些价值。部分的合理性以毁灭对方为前提，冲突和矛盾造就悲剧。（啊，扯远了^_^）与电影相比，游戏对人的影响更大，因为它让你参与了行动。对于这类非道德化倾

向的文艺作品（姑且这样叫），我们的法律要不要保护它的版权和其邻接权，或者是否要降低保护的力度？社会对于违背常理的接受总有一个底线，到底这类游戏的盛行是为人们提供了发泄的媒介还是成为了犯罪的诱因？小岛秀夫说："我们表现暴力，是为了消除暴力。"的确，同电影不一样，暴力要素绝对是现在强调互动的游戏不可缺少的东西，游戏怎样去表现它才合理？这些问题不是某个人能回答的了的，它们也为游戏未来的发展出了一道大大的难题。

狄德罗曾说："作者写作要有道德感，即使是坏人看了你的作品，他应该对那些作品里那些可怜的人感到同情和怜悯，并对自己的恶行感到厌恶。"真正的道德教育永远是潜移默化的，如果游戏真有什么"寓教于乐"的话，那么我想那应该是道德教育。其实别的文化形式也不是没有糟粕，只不过不是主流，难成气候。

看看《GTA3》在欧美创造的销量奇迹，如果世界游戏业真的是往这样一个背离常情的方向发展变化，并且美国游戏的今天就是中国游戏的明天的话，那么，我们宁可不要游戏业……

——除了莎士比亚和马里奥，我们别无其他。

英国人曾说："我们可以没有东印度公司，可以没有大英帝国，但不能没有莎士比亚。"莎士比亚对其以后一直到现在的文艺创作的影响之大，绝对出乎任何一个东方人的想象。歌德对人们说："根本不要去讨论莎士比亚，他到底存在还是不存在是根本说不清的。"稍微了解一点莎士比亚的人都能发现现在许多所谓的经典剧本都刻有莎士比亚作品的明显痕迹，许多游戏和动漫的剧情更是对莎士比亚拿来主义的典范。谈到马里奥，我相信许多人比我更有发言权，马里奥本身就是游戏业的一个奇迹，一个连其缔造者宫本茂自己都难以超越的奇迹。经典的出现必须要有其合适的背景时代，作为文艺要有特定的历史舞台，而作为行业的奠基标志，宫本茂对于游戏的贡献无异于斯诺对于高级时装的功绩。



▲《莎翁情史》电影海报。

文明就像一辆车，启动的时候很慢，后来逐渐变快，压缩或忽略掉的只是过程。年初的时候有个朋友在日本参加了一个由宫崎骏主持的半公开性质的动漫作者会议，大师在会上声色俱厉的要求创作者做彻底的检讨，要作者明白什么是创作，为什么要创作，特别是作品的选材问题。戏剧的情节和冲突是永恒的，变的好像只是人物的脸谱，我想品牌的效应在这里得到了体现，《FF》与《DQ》永远是日式RPG的准绳。对于近似或者抄袭别人情节的作品，我们是否应该予以保护？比较明显的例子就是《少年包青天》事件，这种明目张胆的借鉴是否应该追究责任？著作权法的精神是保护创作的形式，而不保护创作的思维，但在游戏里这却并不适用，这里面的界限在哪儿？比如马里奥可以用跳跃来顶问号或者踩敌人，又或者比较优秀的关卡设计，应不应该申请著作权甚至专利权的保护？保护的同时应该怎样规定许可使用和强制使用的范围？很遗憾，如何解决这种思想和表达的矛盾，从现有的法律条文和说明中，包括我国新近制定的《计算机软件保护条例》我们无法找到依据。进一步想，即便是在国外，而且是作者权体系的国家，这种依据又从何制订？

既然在法律上找寻依据遇到了障碍，我们来看看游戏创作本身的矛盾。首先还是看情节，许多剧本的定式观点在我们进行游戏的之前已经知道了结果。如果这种单一的定式只是纯欣赏的媒介就罢了，麻烦的就在于它的互动性让人在很长一段时间全身心地投入其中。其实我们在强调游戏的第一性是它的互动性的同时，必须清楚游戏未来的发展方向绝对不只加强互动关系这一个方面，而且人机互动从本质上还是玩家与游戏设计人员非同时进行的一种交流。比如说以恶制恶这种情节设定，还有重复了无数次的宿命之战，是否真的在你进行游戏是给你感动？换句话说，吸引你玩下去的到底是游戏的情节还是你舍不得你练级练了许久的人物？例如《机战》这个大杂烩到底需不需要剧情，又有多少人是为了剧情去打《机战》的呢？



我们不断地在说，游戏的乐趣在于复合，可是再多种的组合也有让人心烦的一天，也许游戏者在进行游戏的时候并不觉得如此，但当停下来的时候心中总有一种莫名的焦躁或者失落。好的游戏不一定吸引你一直玩下去，关键是能让你把游戏中的快乐和感动带到生活中去。如果说游戏设计人员总是在费尽心思去模仿那些诸如《马里奥》、《星际争霸》等树大招风的成功者，那么游戏市场的萎靡不振将会一直持续下去，直到我们现在无法预测的革命性风暴的来临。就我个人的感觉而言，这种模仿的增多恐怕也是盗版盛行的一个重要原因。著作权法所保护的作品所必须具备的条件之一就是该作品必须具有独创性或原创性，但是正如前文所论述的那样，对情节和系统的抄袭是无法判别的，而且任何人都无权垄断思想感情本身，但是玩家们对这种借鉴他人的游戏，也在有意无意中选择了盗版。"除了知识、智慧和创造外别无它物。"这句名言同样适用于游戏。游戏设计人员现在还笼罩在复制名作提升销量这一巨大阴影下，产业的发展远没有到达凭借创造力缔造辉煌的时代。爱默生说："没有完整的人，人不是职业的机器。"正如其他文艺体裁一样，有的时候这种对别人作品的借鉴是无意的，人是一个整体，我们不能由于他从事游戏设计而人为地将之与社会其他方面的联系割断。作品的本质就是真理的发生，是人思想的结果，它反映了人的思想和情感，即便这种思想和情感带有前人的烙印。

著作权法对计算机软件的保护历来就是争议不断。现在一般采取对其程序和文档资料两部分分开保护的原则。早在60年代美国就试图用专利制度来对其进行保护，1976年、1980年又两次修改版权法。而日本通产省也曾经推出过程序法来加强对软件的保护，可是由于法律的偏颇性太大，在美国的巨大压力下文部省将其修改为版权法，但是问题仍然不断。对于著作权的保护，理论是建立在作品的非功能性上，但是计算机软件是有功能性的，对它用著作权进行保护是否是司法的浪费？由于电子游戏的商业性，所以可以用反不正当竞争法和商标法来加强对其版权的保护。为了避免麻烦，有些公司采取"二分法"来进行软件的开发，一部分人员研究对手的软件，称为"开视"；另一部分人专门从事研发工作，称为"闭视"。但是，诸位试想一下现在实施这种开发程序现实吗？如果大家都在互相模仿，无限地湮灭个性，那我们只要马里奥，就够了。

We can not read Shakespeare or play Mario for the first time……

——国产的游戏，越来越不好卖。

许多地下盗版工作者理直气壮地说"我们盗版不是为了挣钱，是为了迫使厂商把售价降低，是对游戏厂商搞垄断的一种回击。"先不说这么说话的人阿Q不阿Q，有劲没劲，就说他的国籍，一定不是中国。对任何一

种事物进行分析总有它的特殊性和一般性，排除盗版的影响，我们就可以对国外的游戏市场用经济学的一些知识进行初步的理论分析，但关键即便是在国外盗版也不能被忽略，纯粹的经济学解释不清市场的变化。而且游戏作为一个产业并不成熟，产业化的机制还没有健全，君不见当初有“本田王子”之称的入交社长依旧不能把世嘉从黄泉路上拉回来嘛！大胆点预言，盗版对全球游戏市场的破坏度绝对要比任何一家权威调查机构公布的数据还要惊人得多。



▲广告也要亲力亲为。

盗版千坏万坏有一点好处，就是提高该厂商的市场知名度和影响力。比尔·盖茨对中国人说：“早晚你们会吃到自己种下的苦果。”这其实反倒是厂商进军市场前免费的广告。（中国盗版商大可反唇相讥，“大门”先生现在就知道在我们的地盘搞垄断的苦果了吧^_^）媒体义无反顾给国外厂商做着免费的宣传，而且是在保护知识产权的名义下名正言顺地做广告。这样一来即便是在盗版市场，国内的游戏也越来越没有市场。（专指PC游戏）再加上国内游戏市场一些极其不合理的行销手段，使得我们自己的游戏，真的是越来越不值钱。而且自己制作游戏所获得的利润，比给人家做半成品加工所获得的报酬要少得多，许多优秀的人才在竞争的不是市场，反倒是给人家打工的名额。（光荣最近三国游戏的人设就是中国人）虽说现在提“自主知识产权”这个词语实际意义不大，但是我们已经到不得不提的地步了。

众所周知，国内的许多厂商为了能吸引属于自己的固定的消费群体，对购买者即玩家实行会员制。一般是用户先购买一套正版软件并寄回用户卡，随后厂商就寄来会员卡，表示入会成功。当然，如果仅以此来证明持卡人可以享受厂商给予的售后服务是本无可厚非的事情。但商家却为了使这些“会员”成为自己稳定的市场，提供了一项特殊服务——打折邮购。表面上看，这既是商家的善举，又是占领国内市场的一条捷径；本质上却是一种只顾眼前利益舍去长远利益的对市场具有巨大破坏作用的不正当手法。

一般来说，邮购的价钱在原价的7～8折之间，同零售商甚至小批发商的进价持平。游戏软件打折贩卖，这原本是在游戏面市较长一段时间以后，厂商推出廉价版以此来吸引一些没有在第一时间购买游戏的玩家的一种促销手段。但倘若在产品面市之初甚至还没有上市的时候厂商就开始提供打折的邮购服务，那零售商和批发商甚至网络促销还有存在的必要吗？长此下去，本身是做小本生意却要交纳大量税款的零售商想靠卖游戏赚钱的积极性将受到极大的打击，刚刚建立的贩卖体制就会因为厂商短浅的目光而分崩离析。既然如此，干脆将那些游戏软件的价格定为原来的3/4，并且在广告和其外包装上注明“本产品只接受邮购”好了。(^_^)零售市场完全没有存在的必要。这样一来不就彻底做到厂商与玩家手拉手、心连心，完全躲开那些奸诈的商人了吗？实际上国外都有相关的法律禁止生产商来直接与用户进行商业活动，而在国内相关的法律还是一片空白；既然是市场经济，就必须要规范商业活动的秩序。国外的零售商在游戏上市之前接受玩家的订购，我们的厂商却在产品上市之前直接提供打折邮购到户的特殊服务，还真是有中国特色的“用户是上帝”啊。

这种不合理的销售手法正证明了厂商对市场的信心不足及业界内部缺少一些合作拓展市场的协议。因为盗版作为现在厂商们共同的敌人绝对要比彼此作为竞争对手的力量强大得多。要想消除这种现象，决不是一家厂商说干就能干的，而需要整个行业的联盟。低价倾销性的竞争只能是行业受到持续的打击。只有市场健康地运作下去，才能为国产游戏占领市场铺平道路。要想为自己的用户提供特殊服务，年度积分制不失为一个好办法。但如此说来，会员制还有什么意义？厂商只要保留用户资料就足够了，何必再费力制作用户人手一张的“会员卡”呢？是为了当做那几年也不会有一次的厂商组织的什么玩家联谊活动的入场证吗？

中国的玩家可以说是世界上眼光最高的玩家，这不仅是拜盗版所赐，某些游戏媒体也难逃干系。一款PC游戏在中国出现的速度是：盗版→攻略→评论→书商正版到货→软件商正版到货。（似乎倒过来才正常）为什么在正版上市前好几个月、甚至半年以前就刊登出游戏的攻略和评论呢？这很显然是跟着国外游戏市场在打转，也就是一种变相的对盗版的支持。当然，想把最新最好的游戏及时介绍给广大玩家的初衷是没有错的，但这该需要中国特色的地方却为什么一点中国特色都看不见了呢？国外一些大作在国内上市日期不断推迟，那决不是任何人的过错，原因也是众所周知的。待到其上市之日再在游戏报刊上寻找这款游戏的有关内容，对不起，请您翻半年前的报纸或杂志吧。

当然，这种劣根性的东西还是一时半会改不了的，对大部分读者来说，暂时也不需要更改。中国的游戏媒体承担着帮助正版打开市场并宣传知识产权的重任。所以，游戏媒体也处在两难的境地，其本身的一些内容对市场具有巨大的影响，同时，也集中表现了版权——这一由经济基础及外部环境决定的已困扰国内游戏业很长一段时间的难题。

还是那句话，长歌当哭，又有否在痛定之后？

——水货、行货还是代理，进退两难的正版游戏。

我清楚地记得当初DC的香港代理商中信公司在正式代理之前接受香港游戏媒体采访时那番慷慨激昂的陈辞，颇有早年四通公司的遗风。结果就国内DC正版市场来说，竟然还是水货占便宜。水货的存在有其正当性，但是也有不合法性，只不过厂商懒得理你罢了，而且既然是正版，自然会放你一马。从法律上看，它对作品著作权中的发行权有明显的侵犯，但是法律是有国界限制的，后面将对这点进行进一步的说明。在日本炒得沸沸扬扬的二手软件贩卖权，实际上就是对著作权中作品发行权穷竭的争论，销售权一经作者许可发售后，其他人就可以自由买卖，销售权因此一次穷竭。只不过游戏这种东西不像电影看票房，完全要依靠发行量来获利。

不管你认为水货是不正规的而心安理得的用盗版还是认为尽早走上正版游戏的康庄大道公德无量，在不远的将来随着市场正规化你都必须要选择正版的代理游戏。但是消费水平的差异对市场的作用决不仅停留在微妙的影响上，特别是这类文化消费。去年9月份滨崎步和酒井法子的来华演唱以及10月13日的GLAY北京演唱会不只是狂热的歌迷不断呐喊的结果，据说有无数的人在下面和日方努力接触，还要借中日建交30周年的东风。但是从门票的获取方式以及正版CD的定价和销售情况来看，事实并不能令日方满意。随着新《商标法实施条例》的颁布，国家对盗版侵权打击的力度越来越大，仅北京今年九月一次性的查处PS2和GB、GBA的盗版涉案总金额就高达人民币500余万元，当然这不排除索尼和任天堂官方督促打击盗版，但由此可见盗版的生存空间还将不断缩小。



▲GLAY乐队对与喜欢日本流行文化的朋友来说应该不陌生吧！

以香港市场为例，行货的出现极大地缓解了水货和盗版两难选择的零售商的压力。但是，行货在大陆是绝对行不通的，面包不能白吃，艺术不可以白欣赏，更何况定价如此之高的游戏？但同时，营销学认为：“只有错误的经营，没有错误的顾客。”市场竞争就是优胜劣汰，只有足够的知识和技巧才能迅速占领市场，成为真正的赢家。而中国的文化发展水平目前不具备大规模扩展游戏市场的条件，这不止表现在社会不接受游戏，也表现在顾客即玩家不能正确地把游戏当成健康的娱乐，干扰正常生活的事例屡见不鲜，（耗时耗钱的PC网络游戏是伦理矛盾的集中体现）让相关管

理层不敢说支持游戏业发展之类的话；另一方面竞争的规则不够健全，又令厂商一律持观望态度。只有这两条平行线有了交点之后，我们所称之为产业的东西才会在国内确立起来。

现在有些店面提供租盘的业务，尤其是前一段PS2的盗版没有面市的时候生意异常火爆，如果在健全的知识产权制度下，这倒不失为一个好方法。众所周知，静电复印每年给全球知识产权带来的损失是不可估量的，在发达国家政府一般采取向复印机的生产商和复印经营者征收一定的附加税，再将这笔额外的税款交给著作权协会来分配，用以弥补复印对作者带来的损失。但是反过来看看国内那无数的地下租书点，且书多半为盗版，我们又能说什么呢？从宏观上来看，租赁业务的正规化管理其实要比打击盗版容易多了，毕竟其地点是固定的，消费者享受产品的代价相对要低，管理起来也方便，厂商更能由此获益，且促进了作品更为广泛的利用与传播，仿照对静电复印的管理办法，确实值得一试。



对于中国代理游戏的定价问题，留待后文讨论，但不论如何其定价肯定是要低于其本国的售价。记得奥美发行《DIABLO 2》时遇到的难题吗？暴雪由于害怕在中国发售的游戏会以低价流到国外，破坏了国外甚至本国的市场，致使发行期一拖再拖，导致国内玩家极大的不满。这在商标权的认定里面称为“平行进口”。这种行为的产生主要是因为进口国与出口国之间存在着同一种商品上的价格差。但这其实是没办法的事情，这个问题在知识产权的学者中也是争论不休的话题。一种看法是认为发行权穷竭之后，作品的二次发行是可以的，且应该受到法律的保护；另外一种看法的坚持者认为发行权受法律的保护，但法律是有地域国界限制的，权利穷竭不具有超地域性，许可的范围只应该在国内。事实上，厂商真是无奈，享受低价位的同时就要相应付出一定代价，如果认可中国市场的“薄利多销”，就要面临“平行进口”的问题。平行进口的特殊性就在于它一方面具有侵犯商品所没有的合法性，另一方面又确实对进口国的有关权利人的利益造成了影响。反过来看我们称之为“水货”的正版游戏，如果将它的来源合法化，由于市场的需求和产品的稀缺，将是违反一般常理的逆向“平行进口”。无论它是通过什么渠道流入国内市场，如果厂商的利益得到了保证，那么现阶段的“存在即合理”还是可以让人接受的。

代理游戏对于中国游戏发展的影响是多元的。家用机可以而且应该走上和中国PC游戏发展不同的道路，但是代理游戏在初期的主导地位绝对是不可动摇的。现在PC游戏代理的情况总给人一种不妙的感觉，在代理型厂商的引导下，国内的电脑游戏市场，日韩游戏与欧美游戏无论在质量上还是数量上都以压倒性的优势战胜了国内原创的游戏。对于厂商来说，有的搞代理是纯粹为了赚钱，（这种代理公司都是专业型、量产型的）有的是为开发原创游戏积累必要的资金。然而市场就是那样的无情，在多如牛毛的国外游戏上市以后，制作本就不十分理想的国产游戏要想在市场上占有一席之地，的确是难上加难。

代理游戏固然可以赚钱，但中国的游戏市场却由于商家的急功近利和玩家不加思考地选择而陷入了一个可怕的深渊，这同样是只注重眼前利益的后果。国外大牌厂商却通过那些近似于傀儡的代理厂商轻易地征服了中国市场。可以想象，即使国内什么时候有了发展游戏市场的决心，先动手的绝不是我们自己，而是国外的商人。玩家是没有必要对市场负责的，他们只会选择自己喜欢的游戏；厂商只要能赚到钱，左右逢源地讨好玩家与国外大牌公司也就可以大念“阿弥陀佛”了；游戏媒体更是“泥菩萨过江——自身难保”。那么同盗版一样，市场进入这怪圈的责任在谁？突破口又在哪里？

即使是正版游戏，管理者、企业、商家还有玩家，也同样都面临艰难的选择。

——游戏的定价，谁说了算？

著作权分为著作财产权和著作人格权，说白了就是“名利”二字，而著作财产权是作品商品化的标志。（英文为Economic right，日本学者在19世纪后半期曾借用古汉语来翻译源于希腊语的“economy”一词，实际把其译成“财产权”更为贴切。）游戏的定价是直接影响到开发者能否收回成本并获得利润回报的关键，也就是著作财产权行使的结果如何，同电影一样，由制作人代表全体制作人员形式作品的著作权。

从经济学的角度讲，根据需求的交叉价格弹性，盗版与正版如果进行竞争的话，那明显是一种不合理的替代关系，则正版的价格与其替代品即盗版的需求量之间成同方向的变动。也就是说，当正版的价格普遍偏高的时候，消费者必然会在减少正版的购买量的同时，增加对盗版的需求量。因此，游戏市场，特别是国内市场，厂商的竞争对手只要还是盗版，而软件价格的制定也不是视竞争对手而定的，要靠盗版的情况来决定。即便不从投资回报看，只在流通领域，消灭盗版也有助于正版价格进一步的下调。这样算起来如果盗版完全不存在，那么国内正版游戏的价格绝对会而且应该下降到一个相当合理的地步。但实际上，即使消灭盗版，游戏的价格还是不会下降，为什么这么说呢？因为现在我们已经在以很低的价格在出卖这种创造性的智力成果。从投资者的角度讲，他们之所以敢在这样的行业情况下投资于游戏业，在于他们认为该行业有高额的回报率，会在一定时期之后获得大量的利润。（前导公司就是依靠国外的风险投资成立的，而风险投资靠的就是高额的回报率，如果它成功的比例是十分之一的话，那么这一次成功带来的利润要比十次普通投资带来的利润都要大得多，可惜前导最终还是……）而且，我们所期望的产业健全和规模扩大也必须利用得到的资金进行再投资来实现。

从营销学的角度来讲，企业参与价格竞争是一种有效的手段，它定价的目标应该是多元的，而非单一的。比较现实的是企业寻求短期利润的最大化，对于不少国内游戏公司而言，与其追求年利润不如根据自己的情况把每一部游戏当成一个开发单位，把握好该游戏的市场定位和需求弹性以及盗版的情况，特别是在前期的市场调研、确定工作计划和撰写策划书之后，就要根据工作计划中的资金预算来考虑游戏的定位和定价，这样才能在市场的夹缝中很好的生存下去。

由于游戏软件是一种真正意义上的量产型个性化产品，而且是人思想的结果，是有意识的安排和设计，所以它的定价带有极大程度的主观因素。下面举例来说明一些游戏软件的定价策略。许多国外游戏公司的定价策略的确非常有效，值得国内厂商学习借鉴。需要注意的是，定价成功甚至商品销售量的攀高只是万里长征的第一步，其后相关服务的健全才是市场真正繁荣的保证。

薄利多销策略

这是中国市场十分适用的准则，但是如果长时期的总利润无法实现，价格弹性小于1，就会得不偿失。而且在盗版的影响下，“薄利”的确无法“多销”，多数情况下，这只是一厢情愿的美好愿望而已。特别是将来家用机游戏正式进入国内市场，不能价格定的太低，最主要的是把价格定的有竞争力。

厚利限销策略

限销只是必要的手段和必然的后果，而厚利则是目的。游戏厂商大量发行“限定版”目的就是榨干玩家手中所有的钱，还要让你主动交出来。“限定版”的发行量一般也要和市场的供求状况联系起来，实现较佳的经济效益。最近国内的不少PC游戏也在频繁的发售限定版，看来我们的厂商也在逐渐成熟起来。

阶段性定价策略

上文已经论述了在游戏上市之时厂商就提供低价邮购的巨大危害，但在游戏发行一段时间以后，降价则是必然的手段。影音技术的飞速发展使游戏技术的领先性变得非常短暂，PS、PS2的“The Best”系列就是明智的做法；其它机种和PC游戏也有类似的做法，DC软件更是已经跟国产游戏一个价了。(以后买正版时可要记得和BOSS砍价呀^_^)在这一点上，国内商家做得还可以。

组合定价策略

最好的例子就是曾经捆绑销售的连《GT3》的35000版PS2，另外像《真三国无双2》和《猛将传》的同捆版等捆绑发售的游戏也是企业考虑到成本差额，减少销售成本和顾客的消费心理进行的特殊促销手段。

折扣定价策略



它分为付现折扣和数量折扣等等。数量折扣又细分为累积数量折扣和一次性数量折扣。折扣定价的策略对于国内厂商而言实在太重要了！比如游戏包装中经常有购买同厂商其他游戏的抵金券，或者会员制积分累积制度，甚至对零售商乃至批发商的大额回扣，都已经被国内厂商广为利用。回扣有可能造成不必要的麻烦，像《石器时代》发行后回扣过小的风波就令不少商家头痛不已。回扣的降低可以压低产品的成本，但是却使零售商的销售积极性大幅下降。)

心理定价策略

光荣公司一贯奉行的高价策略和与其形成对比的“超低价1500系列”的低价策略，以及游戏软件的5800、6800、7800日元，29.99、49.99美元，49、59、69人民币的习惯价格策略和零头定价策略都属于心理定价策略。

差别定价策略

与前面几种定价策略混合使用较多，如地区差价、产品差价、数量差价、日期差价、重复差价以及国际地域性差价策略等等。

总之，无论游戏厂商采用何种的营销手段都是确保自己的著作财产权能够得以实现，使玩家付出的资金流回自己的手中，保证开发的顺利进行。借鉴流行的整合营销观念，任何一家公司，整个企业所有人都应该全部行动起来，在各个方面充分为顾客考虑，营销绝不仅是市场部门的责任，这在游戏追求人性化的今天更显得尤为重要。可是，又有多少消费者明白自己买的不是手中的光盘，而是开发人员的心血呢？

——PlayStation，SONY制造

时期	定价策略		
试销期	新产品很难定价	试销价格交易是合常理的	
快速成长期	降价以缓和竞争	提供多种价位选择	
成长缓慢期	降价以广招顾客购买	以破坏性价格参与竞争	
成熟期	避免削价	目标是维持价格稳定	价格有弹性
衰退期	削价以求出售存货	削减成本并维持价格稳定	

以上是不同产品周期的普遍定价策略，由此可以看到一般的家用机降价策略是与其产品的不同阶段密不可分的，而这些阶段的划分则要靠软件来确定。比如说，《生化危机》是硬件快速成长的标志，而《FF8》发售后PS就进入成熟期。特别是PS这个成功的硬件，由于一开始就将成本控制在一个很低的水平，所以以后的降价幅度非常大。如果说硬件商的产品进行市场竞争是为了市场占有率的话，那么它的结果就是对这封闭的平台下软件商的利益给予了最大限度的保护和扩张，这也是为家用机平台开发游戏软件最大的优惠。而打击盗版的急先锋并不是软件商，反而是硬件制造商。以PS的游戏为例，没错，它所有的游戏，全部印有“PS”的商标。而盗版在侵犯了著作权的同时，更主要的是它侵犯了硬件商的“商标权”。

商标的英文为“Trade mark”或“Brand”，是指一种商品、服务的标记或标记的组合。商标在本质上是一种利益关系，这种利益是通过在市场上把标记与商品或服务不断联系在一起而产生的。商标具有认知功能、品质保证功能和广告功能。像“PS”这个商标，你一看到它就能想到有关它的一切。甚至看到一些毫不相关的“PS”字母组合，你也立刻会想到“PlayStation”。在某种意义上，“PS”的商标对于全体参与PS平台游戏开发的软件公司来说也可以算作一种集体商标或者证明商标。因为软件商和硬件商以合同的形式规定了游戏软件必须达到一定的标准和质量，也就是必须通过SCE的审核之后才准许以“PS”的商标发行。由此可见，家用游戏机的游戏必须经过硬件商的认可才可以面市。

商标法对商标实施保护的目的不止是为了保障经营者的商标权，在很大程度上是为了保护消费者的利益。当然，商标也可以跨国受到保护，条件是必须在国外进行注册。上文提到的“平行进口”问题就是商标权认定的问题，同样在贩卖领域，也就是“二手软件”的问题上，厂商同样面临商标权权利穷竭的问题。游戏软件的特殊性以及可重复使用的特性与商标权普遍的特性造成的矛盾使“二手”问题一直是争论的焦点。从我国年初颁布的《计算机软件保护条例》和最近开始实施的新的《商标法实施条例》来看，国家必将加大对盗版的打击力度，用法律的力量使市场逐渐走向正规。

在统一规格下的家用机游戏软件享受保护的同时，也面临着巨大的难题。因为硬件商与软件商有一种十分微妙的关系，不同时期力量的对比是不同的。开发硬件的巨大成本和亏本卖主机的巨大赤字都要由软件的权利金来填补，在NINTENDO、SCE这些品牌创立的初期必须要获得知名软件商的支持才有可能在市场上获取主动，所以对软件商的拉拢可以称得上煞费苦心。(财大气粗的微软又何尝不是？)但是，当主机的品牌效应逐渐上升，软件商必须要依附于硬件商才有可能取得优惠的政策，在激烈的市场竞争中牢牢占据上风。十分可悲的是现在的游戏软件开发费用极其庞大，市场行情变化莫测，别说小公司难于生存，就是SEGA、SQUARE、NAMCO这样的大牌一个不小心也会弄得满盘皆输。像HUMAN、HUDSAN、DATE EAST等老公司不是惨遭收购就是靠贩卖自己公司游戏的人物肖像权度日。这些值得回味的历史已经有许多精彩的文章进行了论述，在此不再赘述。本来，软件商都是依靠硬件的更换或者新势力的加入来改变自己的地位，但是面对这样一个巨大垄断的市场，而且现在不少软件商为了能回收开发金，不得已进行游戏的全机种至霸，对硬件商的要求又怎么敢拒绝呢？

所以说，在“PS”这巨大的商标下，表面上是保护了软件商的利益，实际上集体商标的授权和证明商标标准的制定全部掌握在SCE手中，利益的最终归属还是SCE。长此以往，软件商逐渐被硬件商同化，甚至收购，那么我们所乐道的市场上游戏软件百花齐放的局面将被统一的格式和形式的游戏所替代。而且，这将反过来成为上文提到的游戏逐渐互相模仿的不良现象的加速器。现在有许多玩家抱怨游戏的乐趣逐渐减少，商业的味道越来越浓，而且不仅是中国的玩家这么说，我想这不光是炒作的原因，市场失去活性必然有它客观的依据。



▲这应该是索尼最成功的品牌之一。

商标法规定对于驰名商标要扩大保护的范围，像“PS”这种商标一旦你加入这个体系当中，保护的范围就相应扩大。厂商制定的那些销售政策，特别是本章开始所列表格，那些阶段的划分全都要依靠标志性游戏软

件的发售来确定，在每个阶段中又要靠大作来撑腰，比如《FF Ⅶ》并不是划分的标志，而是其硬件快速发展的动力。而且，如果为PC开发游戏，那么打击盗版的一切事务都要自己去操劳，但在家用机方面会有力量雄厚的硬件商为你出面，而且它代表的是许多厂商利益的总和，相关机构不买账也不行。这就是所谓的“大树底下好乘凉”，只不过你始终要被这巨大的阴影所笼罩甚至吞噬。许多国内的厂商纷纷表示要努力加入家用机的开发阵营，我想只要注意一些看似不重要其实确是关键性的原则问题，这样做的好处远远大于它的风险。

统一标准和利益保护的背后，商业市场依旧不能挽救创造性的丧失。

——游戏业的专利权，有没有一个样。

完整的知识产权体系除了包括著作权法、商标法、以及后文要论述的反不正当竞争法和一些国际公约外，还有一个非常重要的组成部分——专利法。与争得面红耳赤的盗版问题相比，对于与游戏相关的专利制度，国内鲜少有人提及，笔者手中的资料也不是很多，在此只是与大家作个探讨而已。

专利制度作为知识产权制度的一个种类，其目的在于保护发明创造的专利权，也是保护技术的最主要的法律手段。专利权人享有实施、处分、注明和禁止他人实施其专利技术的权利。需要注意的是专利制度也并非惟一的保护技术的手段，有的技术原本就每打算申请专利，比如可口可乐的配方，它们所适用的保护制度是商业秘密保护法和合同法等等。我国的专利法规定了3种专利，即发明、实用新型和外观设计。（由于知识产权分类的不同，日本的法律把发明——日本法律也称其为专利——实用新型、外形权和商标权作为同等的单位划入了“工业所有权”的范畴，而且在日本申请的专利也只适用于日本国内，后文论述时希望大家注意。）下面举一些比较实际的例子。

▲在国内随处可见的对战框体。

SEGA公司在1997年取得了3D游戏视点切换的专利，它最初是在街机MODEL1的《VIRTUAL RACING》中出现的，而它的发明者正是大名鼎鼎的铃木裕！这就属于发明权。《日本专利法》第二条规定：“发明是指利用自然规律的技术构思的高度创造。”可见发明必须是创新，必须要利用自然规律或者现象，并且是具体的技术性方案。而且专利的申请是必须经过很长时间的，像今天在街机中必不可少的对战框型机台，它实际上是任天堂持有的发明专利，其专利的申请日是1984年的1月，而注册日则是1995年的3月，还真是漫长的等待啊……另外一些比较著名的发明有PASSWORD，最高分的显示，取得最高分可以输入自己的姓名，甚至还有SQUARE提出申请的RPG的即时战斗发明……我国的专利法还对产品发明和方法发明做了明确的划分，专利权人所拥有的权利范围是不一样的，但实际上你很难对其作出严格的区分，因为方法通常是在时间上逐步展开的，而且两者之间也的确存在着一个模糊地带，比如对战机台，两个人在同一机台上展开对战必然需要一个有这种功能的机台。

实用新型是指对产品的形状、构造或者二者的结合所提出的适于使用的新的技术方案。它与发明保护的范围是不一样的，对产品而言也不是所有的产品都可以申请实用新型，而且它的创造性与发明相比相对要低，审查的手续也比发明专利简单、快捷。而像日本则同德国、韩国一样对实用新型专门立法予以保护。比如任天堂的十字键，仅用一个手指就能控制八个方向的十字键，最先出现的并不是在FC上，而是在手持机《大金刚》上。另外还有就是L键和R键的设计，任天堂开始是将其作为实用新型来申请的，但后来还是转为申请发明专利。



外观设计专利也称工业品外观设计，它是指关于产品的形状、图案、色彩或者其结合所提出的富有美感并适于工业上应用的新设计。和实用新型一样，日本也设立了专门的法律对其进行保护。像一些特殊的手柄，包括跳舞毯、打碟机、沙锤都可以申请外观设计专利。特别是主流机种的手柄，像PS的参考人体工学设计的手柄，符合SONY电器一贯精致的设计思想，看看市面上有多少仿制品就不难看出其设计上的成功。另外像一些产品的包装也可以申请外观设计专利。

专利制度的本质就是用授权来换取公开，而且这种公开不仅表现在技术信息的公开，还表现在专利内容的公开。游戏的创造性表现在各个方面，为了让玩家完整地体会创造性带来的乐趣，相应的周边绝对是必不可少的。既然游戏不同类型的互动无法在法律上找到制定和保护的准绳，那么以专利制度作为对其操作的保护依据是切实可行的。看看中国市面上曾出现的N种跳舞毯、PS手柄甚至模仿世嘉的沙锤游戏周边，就知道我们的专利保护势在必行。很遗憾的是国内的许多开发商还意识不到这一点的重要性，自己许多思维的火花在擦亮之后就此熄灭。应该注意的是授予专利的标准是：新颖性、创造性和实用性。而专利制度考察其新颖性的范围却是世界范围！任何一项技术无论在哪一国一经公开，其新颖性就相应丧失。所以注册专利就是这样，你不抢先，别人先一步提出申请，（日本的法律将判断新颖性的时间单位定为了具体的时刻）你就没有机会了。我想，国内的游戏开发者对于申请专利也应该去尝试和努力，特别是在一些设计的细节方面，一些独到的地方应该公开地用法律予以保护，这样对于行业的规范，甚至游戏的审批过程进而对伪正版的控制方面是不是会起到积极的作用呢？

专利权的申请和注册无论是在日本还是在中国都是一个漫长而麻烦的过程，但这不在我们讨论的范畴之内。让我们来关注一下专利权的保护和有关侵权的争论。在历史上第一次由于游戏类型的侵犯而引发的版权纠纷是在1993年10月，CAPCOM以“《FIGHTERS HISTORY》是《街霸Ⅱ》的翻版为理由对DATE EAST公司提起诉讼而引发的日美游戏版权纠纷。但DATE EAST公司却反驳说：“我公司早在1984年就发售了《对战空手道》，是对战格斗类游戏的先驱。诉讼的结果是DATE EAST公司以“CAPCOM公司的起诉是商业毁谤行为”而向东京地方法院提起反诉讼，而美国联邦地方法院则对CAPCOM的起诉不予受理。当事态进一步恶化时，双方却于1994年底接受了东京地方法院的庭外和解，撤回了起诉，双方均放弃了赔偿要求而选择了业内和解。

实际上，围绕着游戏版权的争论多集中在前文所提到的几个方面，还有后面要提到的邻接权，对于专利的麻烦要小得多，为什么呢？首先专利权的保护期限与著作权的作者生前50年加死后50年要小得多（我国对发明、实用新型和外观设计的保护期限分别是20年、10年和10年）。其次，有人认为专利是一种纯粹的垄断，其实专利的垄断并非全面的垄断，而且专利所有者每年都要向专利局交纳专利费，这种费用是逐年递增的，比如日本规定一项专利注册超过22年，每年就高达100多万日圆！这样做的目的无非是为了是推广技术的普及和尽早取消对无用技术的保护，避免司法的浪费。



专利制度在现阶段对于游戏在知识产权的保护方面，可以说是一块鸡肋。在国外，大量的游戏作品层出不



穷，但是有些技术谁也想不到有专利，厂商因此而诉诸法律的很少，一方面因为厂商在相关行业都有自己的关系网，谁也不想因此而坏了自己的名声，特别是在业界越来越重视合作的今天；另外是由于厂商各自都掌握了一些主要的专利，提出诉讼很可能被反咬一口，得不偿失，另外一些核心的技术机密完全可以当做商业秘密予以保护。但是有些东西比的就是创造的速度，比如切换视点，今天铃木裕没想出来，说不定明天就被谁想到了呢。而且对于互动性——游戏核心内容的保护，著作权和商标权又确实无法适用。对于国内的游戏厂商，我觉得把专利制度的保护引入业界，对于游戏设计的发展和保护绝对具有非比寻常的意义。多少次有人叹气道，其实我们在国外作品出现之前已经有了这个创意，可是为什么没有申请专利呢？是准备外国公司拿到我们国家来——申请吗？但是在国内并不健全的相关体制下，比较低的起点来进行游戏开发以及游戏所处的地位来看，像国外那样大规模的将专利制度引入对游戏的保护，我们还有相当长的一段路要走。

——伪正版、模拟器、共享软件、邻接权……一个都不能少

别以为写了这么多，就已经将与游戏有关的所有知识产权的东西全点出来了，其实那只是法律规定的比较大的方面，游戏业是必须依靠贩卖终端而它又可以以极低廉的价格来复制的产业，可以说，知识产权制度就是游戏业的命根子，离开了它，大家都别想活。因之，在法律能做出规范的每一个细节，甚至法律没能或者没法规定的角落，关于创作和利益的争论是永远不会停息的。特别是在国内，不说说这些，评论知识产权就没有任何意义。

首先来看看盗版与正版的怪胎——伪正版。我在写这篇文章之前专门采访了许多以卖杂志和游戏软件的零售书商，问他们有没有办法辨识PC游戏的伪正版。答案令人惊讶。

“我为什么要区分它‘伪’还是‘不伪’，一样卖啊。”

“正版还有伪造的，别开玩笑了，批号和出版社还在这呢。”

“没有，要不你教教我？”

“我跟你讲，这盘既然能从批发市场流到我手里，我还敢卖，它就没问题，要不早让工商盯上了……”

可惜我不是学统计学的，要不对北京一定数量的小零售点来个集中调查，一定能得到一些发人深省的数据。的确，伪正版的危害之大绝对是所有游戏公司深恶痛绝的，因为它抢走的市场是正版的直接市场，也就是原本计划买正版的人买了伪正版，双方是在一个一模一样的市场挣个你死我活，难怪国内的游戏对打击伪正版的行动从来没有停止过。我觉得问题不能只从市场来找，要从根本的环节入手。在这样的高额利润率的诱惑下，出一个游戏搞一次打击怎么打得干净？关键在于从发行渠道杜绝它的存在，如果国内厂商能够以行业联盟的形式加大对发行监控的力度，并利用回扣与批发商达成某种协议，必要时恳请司法介入，对于发行量不大、发行渠道固定的伪正版的打击必将取得较好的成绩。再有就是在游戏媒体上加大宣传力度，特别在前期宣传的广告中提醒消费者对伪正版进行辨识，也让玩家切实做到心中有数，避免买卖双方共同利益的不必要损失。

模拟器在国内外同盗版一样已经是一个炒得比较滥的话题，真的比较滥了。当初SCE想通过法律手段摆平模拟器的制造商，但最终失败后，不得不依靠其他手段来解决问题，后来对有的模拟器干脆就听之任之了。其实比较明显的一个原因是在整个知识产权法的体系中没有什么法律能够对模拟器做出侵权的介定。而且，与国内不同，人家的模拟器用的是正版软件，也就是说模拟器的普及反而有助于软件销量的提高；反观要亏本销售还要大做广告的游戏主机，到底是赚是赔SCE心里应该比谁都清楚。什么是权力？权力＝权益＋法的力量。对于立志打击模拟器的SCE，等式的右边已经完全不存在了，SCE又凭什么来行使自己的权力？

模拟器的根本在于打破游戏平台（注意，不是开发平台）的封闭性，并且满足了软件商和硬件商的共同利益，调和了不可调和的矛盾，所以它的存在有非常大的合理性。而整个知识产权法立法的精神就在于在保护相关人员和单位利益的同时最大限度促进作品的传播，也因之有了对作品无须授权只需支付报酬的法定许可和更为直接的强制许可使用。但是，倘若模拟器同盗版联系在一起，尤其是伪正版甚至是非法正版，那就是非常严重的问题了。

很不幸的是，前不久在国内弄得模拟器界鸡飞狗跳的《KOF2001》非法正版事件就是其中一例。有些人不接受“非法正版”这个名词，认为问题只出在监督不力，但是这记响亮的耳光再次暴露了国内相关管理的孱弱，也彻底突破了我们最后的其实是根本不存在的完全与法律背道而驰的“道德准绳”。模拟器，也就是执行游戏的程序出现是小事，严重的是ROM的提供，SNK完蛋恐怕不光是公司转型的失误。如果整个中国《KOF》投币的赢利能有一半按照合理的比例流入SNK的手中，恐怕它最后也不会死得那么凄惨。在缅怀SNK的同时，我想每一个支持者，包括那些指望《KOF》挣钱的机厅老板，都应该扪心自问吧。ROM以非法正版的形式出现恰恰给那些因为SNK逝去而伤感的人上了极其清醒的一课，事实以原本要重建规范的模拟器网站为了对抗非法正版而正式放出完美ROM结尾，多少又有点讽刺的意味。随便一本介绍知识产权的书或者一篇论文，对著作权人的各种权力都会做明确的说明，甚至连侵权附带的刑事责任都可以讲得一清二楚，实际结果呢？没有结果。再加上涉及有关条文的《广告法》和《消费者权益保护法》，法律实施的巨大悖论不是制定者能想到的，更不是学者们能论证清楚的。

再来看共享游戏软件。前一阵金点工作室和雪森工作室因为《圣剑英雄传 II DEMO版》的争论事件已经由媒体予以报道。让人不解的是整个事件的核心居然是一个以共享软件的形式出现的本身还有一定知名度的续作。什么是共享软件？作者将其无偿奉献出来，我们要不要法律保护？怎么保护？这里还要说著作权的立法精神，即著作权是保护作者“名”与“利”的法律，不要“利”不等于连“名”都放弃了。《中华人民共和国著作权法》对著作人格权的保护包括：发表权、署名权、保护作品完整权和修改权四项基本权利。而同时新的《计算机软件保护条例》第四章法律责任部分第二十三条规定的应该根据情况承担的相应民事责任的侵权行为就有“将他人的软件作为自己的软件发表或者登记；在他人的软件上署名或者更改他人软件署名”。诚然，言辞攻击不能解决任何问题，但是共享了软件就放弃了对其著作人身权的保护也是不行的，更何况还不同于财产权的定期性，著作人格权的保护是没有期限限制的。

著作权还有一个衍生出的权利，被称为“邻接权”。其英文为Neighboring rights，原意是指相邻、相近或者相联系的权利。在国际上是对表演艺术家、录音制品的著作人和广播电视组织所享有的权利的称谓。（由于社会制度的差异，中国的邻接权加入了对出版者的保护）其实，广义的邻接权被认为是传播者权，但传播与出版本身就是难以划分的，多数的侵权不只是公众法律意识淡薄，义务成本过高是另一方面的原因。实际上，游戏产业围绕着著作权和其邻接权体系展开的侵权诉讼与反侵权诉讼屡见不鲜，尤其是在国外，非常频繁。比如NINTENDO当初曾经与北美某著名游戏网站就其报道侵权对簿公堂，最后由于争论的话题涉及到整个游戏传媒业对游戏报道的授权力度问题，双方不愿事情闹得太大，只好达成庭外和解。还有KONAMI曾经与NAMCO等厂商关于游戏中涉及到的肖像权打过官司，最后也是草草收尾。由于一部游戏，特别是根据其它作品改编或衍生的作品以及授权发行的游戏，在改编或者传播的过程中必不可少地要对作品进行再创造，最重要的是处理好相关权利人，甚至是其中包含的表演者（如加插的真人影像、原作插画、原声配音等）的利益关系。随着产业制度的健全，国内游戏业对邻接权的介入和保护也为时不远了。

知识产权制度的复杂性使围绕着游戏软件的相关权益彼此的界限逐渐模糊，尤其是在国内，法律保护无法实施(你怎么去惩罚买盗版的人？)与人性和道德的背离是所有跟游戏有关的从业人员以及消费者要共同面对的难题。

——WTO、知识产权的国际公约、反不正当竞争、希望与挑战并存的游戏业


▲看得出这是游戏主机生产线吗？

有人说，从长远角度看，中国加入WTO对游戏业最主要的影响在于国际规则的引入。我觉得应该从两方面来看这个问题。对于国外的游戏公司，进入中国市场，无形的壁垒在于对中国市场规则的不熟悉，包括市场定位的模糊，解决这个问题不仅在于其公司的开发人员是中国人，更重要的是管理层的本土化。但是这种影响是短暂和微小的，许多时候人家只是借用你的劳动力来完成那些知识产权属于自己的创作，甚至游戏根本不会在国内出现，直接在外国上市。游戏厂商投资不是风险投资，他们不会在情况不明的情况下来搅中国市场这趟混水。最主要的目的在于让中国的游戏厂商自己发展，由国内厂商来呼吁市场的健全。而且设立的厂商也有推动打击盗版进行的目的，如上海KONAMI。等到市场秩序规范的差不多了，强大的资金和优秀的游戏会一下子流入国内市场，顺应发展的潮流，到时国内的厂商会在段时间不知所措，被国外大牌彻底打跨。这就是为什么我们一直要让国内的厂商有危机意识。

而国内的厂商，薄弱的地方在于长时期在国内微小的正版市场打转，市场销售一直在跟盗版抢市场，对真正的剧烈竞争和垄断并存的市场不了解，对一些国际规则，特别是法律准则不甚了解，对于企业形象的树立没有足够的重视。(注意，这里的形象不是玩家眼中的看法，而是社会公众对企业的印象)总体来说，是真正缺乏一种“Big Picture”的战略眼光。在同样的规则下，我们的企业是要吃大亏的，而且多数还是哑巴亏。

上文说，游戏业的发展离不开知识产权制度，在国际贸易中为了使世界知识产权保护能够有一个统一的原则和标准，许多国际公约作为相关的法律框架起了十分重要的作用。《巴黎公约》是各国达成的第一个共识(我国也是其成员国)。它是以保护专利、商标等工业产权为主，但也将部分智力成果创造者的人身权利纳入保护范畴的国际公约。它对商标专利实行独立保护原则，其获得和实体内容在各成员国内相互独立。在商标的共同规则部分，应该引起我们注意的是，它所提供的保护以不得侵犯主张保护国第三人的在先权利为前提。印象中金智塔公司就曾经为了一个域名的抢先注册权，同一个美国公司打了场官司，只是后来没了下文……《巴黎公约》指出了对驰名商标的特殊保护，但是却没有在准确地规定驰名商标的认定条件和它所享有的特殊权利，可以说是它精心的回避了这个问题。遵照新的《商标法实施条例》，我国在加入WTO之初，急于同国际市场接轨，肯定是要加大对驰名商标(特别是国外的)的保护力度。另外《巴黎公约》规定了上文所说的“平行进口”的商标的法律管理措施。对于未经商标权人，包括厂商名称、原产地标志的权利人许可，向其享有商标专有使用权的国家进口侵权产品的平行进口行为，其成员国应在边境对输入该国的侵权产品予以扣押。这点是需要代理公司尤为注意的。

在以保护文学艺术作品的《伯尔尼公约》中，将作品的翻译权列为了著作财产权的首位予以保护，这就为我们的汉化小组敲响了警钟。但同时，该公约又在翻译权上对发展中国家有一定的优惠政策，既有强制许可的优惠又有10年保留制的优惠，但二者只能选择起一。(具体内容请查阅相关法律条文)非官方翻译不是行不通，关键是取得一定的授权许可。保护著作权的公约还有《世界版权公约》，我国虽然也是其成员国，但其保护水平要低于《伯尔尼公约》。而《与贸易有关的知识产权协议》则将知识产权纳入了世界贸易的总体框架之下进行了高标准的保护，我国加入WTO也成为该协议的成员，协议虽然在发展中国家作出了过渡性的安排，可是依旧不能一劳永逸地解决所有有关知识产权保护的问题。协议规定，计算机程序，无论是原程序还是目标程序，必须遵照《伯尔尼公约》作为文字作品予以保护，甚至还为计算机软件和电影作品的作者确立了出租权的保护。它在专利保护的部分对专利授权的对象和条件做了明确的规定，必要时要提供该专利在其本国的申请和授权文件。可以想象上文提到的那些专利如果(仅仅是如果)在中国注册成功将会怎样。

许多国内厂商急于加入家用机的开发阵营的迫切心情是可以理解的，毕竟高利润和与国际接轨是我们所有行业追求的目标之一。但是，市场经济最基本的运行机制就是竞争，因此在这过程当中，竞争与不正当竞争总是相伴而生的。知识产权法体系用《反不正当竞争法》对这种不正当竞争(Unfair competition)，也称为不公平竞争做了严格的约束。不正当竞争的种类有很多，包括：假冒行为(D版有罪)、虚假广告、侵犯商业秘密、价格歧视和商业贿赂等不正当利益进行交易等行为。其实虚假产地的标识，就是“made in Japan”还是“made in China”也是一种违反《不正当竞争法》的虚假行为。还有许多厂商曾经使用或正准备使用的营销手法也存在一定的违法性质。大的商家围绕着商业竞争所展开的各种诉讼恰恰暴露了这种商业法立法的矛盾与缺陷。

中国加入WTO将促使各大公司调整对华投资的战略，游戏公司也不例外。由于中国的消费水平偏低，大型公司实行中国本土化战略甚至在中国设立地区总部也不是不可能。而这种投资多半是在产业上，但是在知识产权领域在中国的市场没有真正法制化之前，市场调研的结果只能是否定的。其实游戏业是一个垄断程度相当高的产业，(有条件的朋友可以根据厂商公布的数据用研究收入与分配的关系的洛伦兹曲线和基尼系数粗略测算一下行业的垄断程度，用赫芬德尔指数更好)大厂商公布的令人惊讶的数据背后是无数在硬件商面前抬不起头的小厂的辛酸。(有的时候你的确不能只凭数字说话，比如2002年的东京电玩展，没有达到预期参观人数不是什么业界的迷茫，只是东京当时恰好下了罕见的大雨，交通阻塞严重罢了)对于家用机国内最搞笑的莫过于三大主机都在国内设立了大规模的生产线，却没有正规的代理商。中国现在最尴尬的则应该是游戏的零售商，他们的合法利益不但得不到保障，甚至在市场规则和法律规范中也无从寻找。中国游戏理论水平和要求最高的是广大玩家，最低的是国产游戏开发商。对于只能追求短期利益的开发商，最实际的救命稻草是现在费钱费力又矛盾重重，迟早会被送上道德之秤的多如缘虫一样的PC网络游戏。世界游戏业的发展希望在于互动乐趣的阶梯式发展，并寻求合理的法律保护形式；中国游戏业的希望在于社会主义法制建设的健全：有法可依、有法必依、执法必严、违法必纠。


▲ Xbox 生产车间。

盖尤思在其名著《法学阶梯》中指出：“无形物是那些不能触摸的物品，它们体现为某种权利。”也许正如知识产权到底是“有形”还是“无形”的争论一样，整个知识产权的法律体系像一张远在天上的网，将阴影投射在世界游戏业发展的必经之路上；又像一根很细但很结实的绳子，牢牢的拴在中国游戏业的腰间，让它怎么跑也跑不起来，只是在原地快速地踏步。

A·C·G 定律解析

编语：A·C·G即动画(ANIME)、漫画(COMIC)、游戏(GAME)的综合简称，在ACG的领域中有着理所当然却又令人费解的现象发生，有人不以为然，有人却十分有心，将这些现象归纳为一些让人忍俊不禁的所谓"定律"。以下的定理解析虽不完全，但也足可举一反三了。

文：SQUALL—LH

1. 反面角色三大定律：

(1) 反角不得无故伤害主角；

(2) 在不与第一定律相冲突的前提下，反角要尽可能地破坏一切既有事物，并展现出黑暗一面的独有魅力以提升收视率；

(3) 在不与前两定律相冲突的前提下，反角



有责任保护自己的生命安全不受威胁。

2. 反角的耐性好得出奇，他们在主角进行变身表演时会静静地坐在一旁恪守君子之道，而主角们却往往乘机恬不知耻地大肆浪费观众们那本就不多的时间。

3. 为了使自己死得更快，反角们常常挟持女主角来恐吓主角。

4. 主角与其他角色最大的区别在于：主角能够随时出现在他不可能出现的地方做出他不可能做到的事情。

5. 主角们之所以义正词严地毅然拒绝黑暗势力的物质诱惑的主要原因是：对方开出的价码实在是太低了。

6. 配角的生死取决于其对主角是否还有利用价值。

7. 有魅力的孪生角色必定分属两股势力且水火不容，丑陋的孪生角色则注定会成为主角剑下的冤魂。

8. 角色们的资金来源是一个永恒的谜。

9. 大部分角色经济拮据到只有一到两件服装可供替换。(皇北都等购衣狂除外)

10. 潜入敌方内部的间谍往往由帅哥美女担任，且反角方面的间谍在魅力上远胜主角一方。

11. 所有角色皆无须受到任何人类规范的约束。

12. 角色们的表现可以证明一件事情：地心引力不是对每个人都有效的。

13. 实力的强弱与语言的多寡成反比，与身材的大小成反比，与相貌的俊丑成正比。

14. 决斗时始终明显占上风的人必输无疑。

15. 在对待死者的态度上，给亲人、朋友的默哀只在一瞬间完成，而失去恋人的悲恸却可以持续至下一个异性出现在自己的面前。

16. 来自大阪的角色只会做三件事：关西腔、行骗、硬搞笑。

17. 同塞亚人类似，如果一个角色自杀未遂，那么其重新登场后的战斗力将提升至少一个级别。

18. 正常情况下不可能战胜的对手往往会在你处于不利状态时(负伤、失去武器盔甲、神志不清等)败在你手上。

19. 如果需要的话，任何已死亡的角色(无次数限制)会立刻以一个相当充分的理由复活，反之亦然。

20. 伤势的愈合速度与角色的重要性成正比。

21. 一对一决胜负，男性只会输给女性。

22. 在最终决战前，主角至少会遇到两个级别远高于自己的敌方BOSS级角色，且均是不懂斩草除根的白痴。

23. 包括相对论，质量、能量、动量守恒在内的所有定律在此并不适用。

24. 机体的强弱与操作复杂度成反比，驾驶员的优劣与年龄成反比。

25. 主角们的机体设计均以"观赏性第一、人机互动性第二、实用性第三"的理念制造，除BOSS外的反角则反之。

26. 生体机械往往发生失控现象，轻则离家出走，重则倒戈相向，但始终能在最关键的时刻回到主人身边。

27. 为了更好地表达惊讶、无奈、尴尬等情感，角色们的巨汗常由机体代为流出。

28. 以"保护地球"为名义制造的机械人往往拥有足以毁灭N个地球的力量且多被反方势力盗用并量产。

29. 越是高精密的仪器，修理的方法也就越简单明了——一脚踹。

30. 机械人的情感远比人类丰富得多。

31. 战斗时反角们依靠的是人海战术，而主角方却多以单机火力制霸，以满足观众的施虐欲。



32. 实力强劲的究级机体大部分来自于遗迹发掘或变态科学家的个人研究。

33. 主角机被"大破"是最为令人期待的一幕——这预示着将有一台更强更华丽的机体出现在大家面前。

34. 如果某种机体对驾驶员有着年龄限制，那么这个限制不会超过15岁，且驾驶员也会因ACG的人气程度而考虑自己是否应当继续发育。

35. 虽然多数时间旅行的目的是改变历史，但却往往以创造历史而告终。

36. 战场上受敌人攻击率最高但同时也是最安全的地方是——主角的驾驶舱。

37. 反方低劣的文化教育程度使其从未试过用网络病毒来轻易地使主角们的机体瘫痪，主角方亦然。

38. 合体机组合时的场面一定要设计得华丽到令人叹为观止，好让敌人在这段时间内忘记攻击。

39. 合体机的驾驶员多由五人组队：热血兼单细胞生物主角一只，美丽可爱的花瓶式女性一位，留着过时长发自以为酷的自恋狂一个，体大如牛胃口如熊的壮汉一头，镜片如瓶底的BT神童一名(宠物另计)。

40. 假如你正在学校上课，恰好有一台无人驾驶的高达被不知何处而来的炮火击落在教学楼下面(各部件均完好无损)，而你在慌乱中跳窗逃生——如果不慎摔死，残念，你只是平民而已；如果你恰好掉进了驾驶舱，那么，恭喜你成为了NEWTYPE。

41. 狙击步枪是失误率最高的枪械。

42. 所有的机体在ACG的外人眼中有着一个共同的昵称：变形金刚。

43. 足球是一项集各家之大成的运动，你可以在场上清楚地看到柔道、三段跳、泰拳等项目的标准动作。

44. 足球场上的球网永远是劣质货，坐在球门正后方的观众往往有生命危险。

45. 解说员有着不可思议的洞察力、预测性及与球速同步的解说速度。

46. 愈是现实中的大牌明星频繁出现的动漫，"本故事纯属虚构，与实际人物、团体毫无关系"的标语使用频率也就愈高。

47. 越临近比赛结束，时间的流逝越缓慢，必要时可以停止。

48. 最低的概率总是发生在最关键的时刻。

49. 如果一名角色忽然被人谈论，那么喷嚏将义不容辞地立刻出现。

50. 警察往往作为贬义词出现，这点在侦探

ACG里尤为明显。

51. 弓箭手永远是飞行部队的天敌——同理可证移动靶比静止靶要容易打中得多。

52. 在公众场合放置的炸弹只有在被人扔到安全区域时才会爆炸。

53. 存放重要资料的电脑必须保证24小时在线以方便他人窃取。

54. 同样的严重错误没有人会犯上两次，因为这二者都不会有再次出现的机会了。

55. ACG中出现过的任何逻辑错误事后都会得到最合逻辑的解释。

56. 在ACG中出现频率最高的生物是：怪物。

57. 除人类外的任何生物都能与不同种族进行语言沟通。

58. 设现实中基因突变的概率为0.0n%，那么ACG中的概率则是（1-0.0n）%。

59. 企鹅们常常长途跋涉到地球另一端的北极熊家作客。

60. 中国是公认的龙之故乡——尽管大部分人连龙毛也见不到半根。

61. 在某种意义上来说，狐狸与忍者并无多大区别。

62. 位于"究级梦幻禁断宠物"之首的是：机器猫。

63. 如果你认为处于饥饿状态的狗狗没有计算能力，不妨拿出三个肉饼来做个试验：扔给它一块而自己留下两块。（试验后果SQUALL-LH概不负责）

64. 人类在受到惊吓时会跳到任何生物也无法企及的高度。

65. 人类的肢体具有惊人的柔韧性。

66. 动物保护协会是ACG中最繁忙同时也是工作效率最低的组织。

67. 只有史书中不曾记载的，没有ACG作者们不敢改的。

68. 所谓"平行宇宙"只是将历史改编得没谱的作者们为自己找的托词。

69. 因时光机故障而被迫停留在古代的角色往往由史学白痴担任。

70. 如果哪天的新版《三国》中把曹操和刘备设定成凄美的BL，没有人会惊讶。

71. 大部分中国古典文学都是ACG拿来恶搞的对象，所以我们不能不承认，ACG在弘扬中华文化方面功不可没。

72. 神仙们的共同特点是：游手好闲。

73. 幕府时期的剑客大体分为两种：强得吓人和弱得吓人。

74. 只要现代的观众们喜欢，历史就永远不会终结。

75. 正义永远正确——至少他们自己这样认为。

76. 正义与邪恶、真实与谎言只存在时间上的区别。

77. 总结：以ACG的角度看来，日本拥有着世界上最先进的所有科技，最优秀的运动健将团体，最强大的秘密军事组织，最庞大的黑社会势力……以及数量最多的帅哥靓女，绝对是一个"传说の国度"。

东京则更是一个城市的神话，在这里居住着数以万计的灵能者、隐士、邪教组织等，这里平均每天要发生成千上万桩凶杀案件，数百起重大交通事故，接纳几十位时空穿梭者，并且不定期伴有强力台风、地震、重力波、巨型怪兽及人型巨大机械的光顾，实在是体验刺激的旅游胜地。

日本人是一个忙碌的民族，在他们之中平均每10人里至少有5个人背负着保护地球乃至整个宇宙的神圣使命成天忙里忙外，而另外5个人则要站在黑暗的对立面千方百计地对他们的工作加以阻挠，免得大家活着无聊。

最后，欢迎大家来ACG的世界作客，我们可以郑重地向您保证来到这里后必然能够得到三件优厚待遇：一、高薪；二、漂亮的女（男）朋友；三、体面的葬礼。



关于萨菲

文：王旎

大家有没有忘记电玩界的经典之经典——《最终幻想VII》呢？游戏中的终极悲剧反派，我家的萨菲罗斯（^ ^）总给大家添麻烦，留下一大堆怪兽和谜题，真不好意思。什么？没有？唔，那我问你，他的名字SEPHROTH出自哪里？HEHEHE，别告诉我是基督教中炽天使（高阶啊，顶礼膜拜！恩？怎么拼？忘了，大概是SERAPHINE）的变体，虽然他的最终形态的确是六翼的说……でも！据偶最新发现，还有更相似的——犹太教神秘哲学中的"SEFIROTH"！（像吧！OHOHOHOHO……）

咳（正经状），这个蛮"核心"的词意指神秘文字或生命之树，其基本含义是对上帝创世的一种解释。上帝创世的目的是想看见自己。他在某处隐身，使原本构成史前万物的自己不再出现，而创造了新世界。（怪怪的哦）呐，有没有联想到小萨在尼布海尔山中开始怀疑自己身份时……悲……上帝在创世过程中，创造了10种自己的标志，每一个都由一个塞弗拉（SEFIRAH）代表。第一个叫凯特，表示现在、过去和将来，最后一个是玛尔卡特，是凡人可见的上帝的化身。10个塞弗拉均受意志、怜悯和公正三种神圣原则的管理和监督。（好像每个词都是为我家小萨量身订做的说……）那么，SEFIROTH与生命之树的联系是什么呢？上帝创立的四个世界，显灵、创世、形成、运转，每个都有自己独特的生命之树，通常以一环环相扣的SEFIROTH来表示。（也就是说，萨非理所应当统治那个星球啦！AHAHAHAHA……神谕啊，神谕！暴走中——）

好啦，现在问题之二：小萨的眼睛为什么是绿色的呢？（别跟我提捷诺娃或宝条的DNA！）虽然绿色也很美，但和他银色长发黑色风衣（？）以及灭世身份更相配的，应该是蓝或黑的冷色调啊。（不然来个魔性的紫也满好）哼哼，这里有深意哦！伊斯兰教认为，绿色是先知和神谕的颜色。而在基督教中，它代表三位一体的神启。撒旦也常常以绿色出现，于是绿也就有了双重含义。另外相关的是，绿宝石的含义从生殖、繁衍、演化到永生，忠诚和希望，是"教皇的宝石"（萨非的王者之风啊！），具有治疗作用。（萨非为克劳德施用的回复魔法可是超一流的！……唉，good old days……）这种神奇的力量既能为善，又能作恶，是明亮之星LUCIFER的象征！（欢呼！欢呼！）

以上是偶温故而知新的所得（人家才打了第4遍打《FF VII》）。什么？很牵强？这，这，这可是最有根据的了！现在我满眼都是小萨温柔的笑颜，这个世界根本是为他创生的嘛！（啊——别打我，打也不分一块给你）



因为爱，所以爱

编语：COSPLAY作为一种动漫游戏的延伸现象常为观者及参与者津津乐道。国内的COSPLAY只能算是刚刚起步，对于这种新生事物，不光是舆论，就算是在动漫游戏迷内部也是褒贬不一，由此引发的争论也不少。对于这一点，上海COS界颇具人气的PLMM天丝云剑有着自己的看法。既然是专业意见，或许更有说服力。

文：天丝云剑

身边有很多热衷动漫游戏的朋友，在很多大人的眼中是受了日本文化"荼毒"的。或许因此，才更有一种"战友"式的认同感，在不同问题上能互相体谅，就算时有异议也其乐融融。惟独对COSPLAY的看法，大多数人是经纬分明。褒贬的言词都彻底得很。

"COSPLAY"——为COSTUME PLAY的缩写，台译"角色扮演"，指的是藉由穿上商业作品里各种角色的服饰，以扮演成商业作品中的角色，范围包括有动画、漫画、电玩、电影、视觉系乐团等等。

角色扮演的兴趣，始于日本同人志即售会中。刚开始时，各社团的成员打扮成动漫画或电玩中的人物以吸引同好前来参观摊位，称为"看版娘"，而在同好间迅速引起了一股爆炸性的风潮，加入角色扮演行列的人数急速成长，其人气度甚至与同人志即售会不相上下。

但是到了后来，角色扮演已不再只是为了帮社团促销，反而转向以单纯的想进行角色扮演的人为主流，"打扮"本身也成为了最主要的出发点。热爱各作品角色的同好者，藉由角色扮演，让原本只存在虚幻世界的人物，能够出现在真实世界里，同时也使得自己能有置身于动漫世界中的错觉，过一过当漫画主角的瘾。

COSPLAY在国内出现的时间较短，生命力却异常强劲。一时间在全国各地生根发芽，茁壮成长，其中又以上海、广州、重庆、北京等大城市尤为蓬勃。国内外出色的COSPLAYER都不乏热情的支持者——一般这些支持者自己也是COSPLAY的活跃分子——这使得更多的漫画FANS加入到COSPLAY的行列中，其队伍也因此不断壮大。另一方面，COSPLAY有能吸引更多的参观者、搞活气氛的作用，动漫活动的主办者也在现场举办COSPLAY比赛吸引大量COSPLAYER来表演，甚至主办以COSPLAY比赛为主题的活动，又在无形中推动了COSPLAY的发展。现在国内的动漫活动几乎到了以COSPLAY现场秀为看点、以COSPLAY交流为主的地步，大有与动漫主体分庭抗礼的趋势——不得不说发展得有点畸形。



▲在上海举办的颇具规模的COSPLAY比赛。

COSPLAY是动漫商业化的分支产物，因其凝聚力占有无法取代的地位，当然，过分膨胀的COSPLAY可能取代动漫作为其主体的实际意义而演变成一种独立的"艺术行为"——在很大程度上，所谓"艺术行为"只是被COSPLAYER夸大的说法。

COSPLAY，作为一种动漫范畴中的商业化现象，终究无法上升到"推崇倍至"的高度。对COSPLAY倾注的热情也不能完全与真正对优秀动漫作品的热情划上等号——个人认为，真正热情的外在形式应该是文字画稿等更加具体实在的东西——而且一部作品是无法通过一两个人物的精彩达到完美的。COSPLAY，说到底，是商业化飞速发展的缝隙中成长的寄生植物，她只能依靠吸收商业性的养分存活。

更多对动漫有着极强个人主见的FANS面对COSPLAY保持了半分嘲笑半分欣赏的态度——多数无法和动漫人物划上等号的COS形象及小部分有着几分神似的COS形象成为支持与反对COSPLAY两方拉锯战的"导火线"；漫展的主题活动和网上BBS则是最佳的"主战场"。只是，推崇者永远不会觉得自己的热情是有些人所无法接受的，而一再"坚守阵地、捍卫尊严"，说起来是没有必要的呢。

COSPLAY是个人行为，既然有勇气"公之于众"就同样有不被接受的勇气。笔者在参加相关的活动中同样也受到褒贬不一的评价，两者都是经历。国内的COSPLAY的确不如日韩，甚至港台，这是基于主客观原因的。遇到不赞同的意见，有时难免有受到伤害的刺痛，但那些都是个人表现欲引发的结果，没有理由一定要别人接受或者喜欢。也没有人一定要从艺术角度去肯定在别人审美观中不美的东西。

过分强调"COSPLAY是对热爱动漫作品的极大尊重"的人，或许同样无法接受欧美的COSPLAYER与东方人相去甚远的形象。但我们无法否定在他们的COSPLAY里对作品相同的喜爱。如果只对别人苛刻而原谅自己显然是不公平公正的（在这之中也称不上原谅与否，也许一切只是任性），在COSPLAY的领域里也是一样。对能够理解和接受的人微笑，对不理解不接受的人也微笑，才是一个COSPLYER应该有的度量吧。

反过来说，存在就是合理，COSPLAY能够发展至此，虽然无可避免一部分人盲目追崇，最初的确起到了正面推动作用。尽管国内的COS水准不高，但要求却不低，对COSPLAY的追求并未输给港台日韩任何COSPLAYER。而通过COSPLAY在同好中达到共鸣的效果也不容小觑。

四五年前，COSPLAY只在广州的漫展上稍稍露了露脸，终究是犹抱琵琶半遮面，羞答答的玫瑰静悄悄地开……但就当时而言，单纯作为小范围内画技交流的漫展已经有了聚合大范围同好的可能性和可行性。

而在之后的几年里，COSPLAY也一直起着活跃漫展气氛的正面作用。如果说国内越来越泛滥的动漫游戏咨询杂志从感性上推动了动漫游戏事业的话（此处没有贬责的意思），那COSPLAY从理性上推动了动漫游戏的影响力，也并不为过。只是过分发展带来的反作用就如同饱食过后继续吃并不太美味的食物一样。加上COSPLAY在日本"风化文化"中占有一席地位的特殊身份——专业的女优、专业的服装、专业的化妆摄影……综合这些，彼此良莠便不言而喻了。

而不断对COSPLAY进行正面批评指责的人，也许是本着真正热爱动漫的心去坚持自己的真理，却在无意中伤害到别人纤细的感情——仅是因为各自的审美不同。就同好的角度来说，也是一种可惜。行为艺术更多于艺术行为的COSPLAY，就像是充满甜美梦想的人在现实的梦中编织自己的爱与美丽——尽管这么说有点



▲让人浮想连翩的凌波丽。

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。


▲具有独特气质的日本专业COSPLAYER——樱庭时央。

酸，却是事实。因违背了自我的美学，就一概打破那些原本脆弱的梦的人实在有些残忍。

就拿一部好的动漫作品来说，也必然存在着"精彩极了"、"糟糕透了"两方面的意见，更何况依赖于不同审美观的"真人角色扮演"呢？在大众审美的水准线上摇摆不定，还涉及到服装、化妆、摄影、造型等等因素，也难怪反对者与推崇者之间永远存在着一条难以跨越的鸿沟。调和的结果只能是一方的妥协放弃，这恐怕两边都不会接受。

本是在两个世界里用了相同的热情为同样的东西感受不同的快乐，一切云淡风清的美好，却因为不那么必要的争执吵闹而使双方都变得小鸡肚肠，不甚愉快。

精彩极了也好，糟糕透了也罢，受到越来越多动漫FANS关注的COSPLAY从影响上来说起到了让人意想不到的效果。曾经那么多想推动本土周边文化的人，可能从来没想到从众多周边中脱颖而出的会是COSPLAY这一细小的分支吧？

所有那些被超越现在国内动漫游戏水准的日本养刁了嘴的FANS，有时很难真正宽容地看待本土迫切需要呵护才能成长的东西：漫画、动画、游戏……还有COSPLAY。尽管我们真的很想心平气和，却难以抑制感慨万千的"哀其不幸、怒其不争"，如果一味以刁难的眼光去评判衡量，所有的东西都很难从黑暗的茧里找到突破生命的出口吧？在这之中，COSPLAY或许足够幸运——虽然FANS的疯狂让人不解，毕竟她找到了她的追随者。并非每个朝觐的信徒，都能在最后找到信仰的圣地；也不是所有值得依附的信仰，最初就拥有了吸引所有人的绚目光芒。

让动漫界变得纷纷娆娆、五光十色的精灵，同时又被一些"元老"级的动漫FANS嗤之以鼻，COSPLAY，在这种纷娆中起起浮浮的她，会随着怎么的激流摇摆她的方向呢？至少那些COSPLAYERS是不会放弃自己信仰的。

毕竟，因为爱，所以爱。

所有热爱动漫游戏的"长不大或不愿意长大"的彼得·潘，都是以此为动力，继续着自己的美梦的吧。

《银河英雄传说》中的管理学

文：刘凤兮

编语：这篇文章对于那些莘莘学子来说或许是个不错的启发，原来一些枯燥的课程还可以用联系法来记忆，把它和自己感兴趣的东西结合在一起的话，是不是会多些学习动力呢？不知道田中先生有没有学过管理学，他笔下生动的剧情和鲜明的人物是不是也有这样的理论依据啊？(^_^)让下文给你答案吧。

《银河英雄传说》这部212万字的长篇小说所涉及的知识面十分广，政治、经济、军事不用多说，我想说的是管理学。

管理是通过计划、组织、控制、激励和领导等环节来协调人力、物力和财力资源，以期更好的达成组织目标的过程。

莱茵哈特的元帅府以及后来的罗严克拉姆王朝和以残军、新兵组成的依谢尔伦军之所以能有高效率和强大的生命力就在于有优秀的管理。下面我从管理的五大职能来一步步的分析。

第一、计划职能

无论是组织还是个人都会遇到计划问题，可以说一个详尽周密的计划是成功的一半，而一个不合理的计划则是失败的开始。

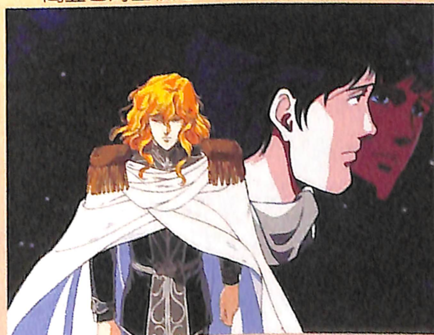
自由行星同盟的国父海尼森无意中看到小孩们在水面上玩用天然干冰削成的小船时，便有了用干冰制作太空船逃离流放星球的计划。这一计划由提议到实行只花了三个月的时间。最终花了半个多世纪，长征一万光年建立了自由行星同盟。这一计划成功的关键在于太空船建造时期的保密性，所以建造期越短越好。在短短的三个月中能不被帝国军发现这一工程浩大的计划，光凭这一点海尼森就很了不起了。

《银英传》中最多的便是作战计划了。自由行星同盟最高评议会为了提高市民对评议会的支持率以期在下次选举中得胜，而采用了一心想超越杨威利的霍克准将的大规模军事行动的计划。该计划只考虑军队的作战能力而忽视了补给，长驱直入帝国本土，无视后方大本营——依谢尔伦要塞的生产能力。最终直接导致了同盟军的惨败。反观帝国军方面，莱茵哈特一开始就看到了同盟军补给线过长的隐患。针对性地制定了"焦土"作战计划。将帝国分散在各星球的军队和粮食集中在首都奥丁行星，留给同盟军的是无人防守的星球和饥饿的人民。高唱解放之歌的同盟军自然不会坐视不管，将粮食分给难能民。等同盟军的补给到了极限就是莱茵哈特反击的时候了。对比霍克准将和莱茵哈特的计划，莱茵哈特在战斗开始之前就取得了战略上的主动，最终的胜利自然不会属于同盟军了。

第二、组织职能

在管理学中组织不是作为动词，而是名词。即"为了达到某些特定目标，经由分工与合作及不同层次的权力和责任制度而构成的人的集合"。大到整个罗严克拉姆王朝小到根据波布兰的空战战术而在空战中组成的三人小组都是一个完整的组织。

高登巴姆王朝是个典型的直线职能结构。这



种组织结构是按一定的职能专业分工，各级都建立职能机构担负管理工作，各级领导都有相应的职能机构作为助手，从而发挥职能机构的专业管理作用。这种组织结构的顶层是皇帝，之下按一定的职能专业分工为国务尚书、军务尚书、宫内尚书、财务尚书等，以下又有各自的职能机构。这种划分保证了统一的指挥和管理。权力高度集中，凡不能在一个部门范围内作出决定的问题，最后由皇帝作出决定。

自由行星同盟则是事业部结构。政策的制定和行政管理分开。举个简单的例子就是立法和执法分开。自由行星同盟的各个行政部门相对各自独立，各有完备的职能部门。简而言之即分权制，这同民主政治的宗旨是分不开的。该类型的组织结构的不足在于对管理人员水平要求较高，各事业部之间容易形成对立(救国军事议会的政变就是其不足的具体表现)，管理人员多，管理成本高。

自由行星同盟最高评议会是一种委员会组织。其优点就不用多说了，来看看它的缺点。评议会议员的选举程序出错或评选资格的限制太多的话，真正代表普通市民利益的人往往无法或很难进入评议会。而在政治异常腐败的同盟，这一制度只会成为像优布·特留尼西特这样的毒虫所利用的工具。评议会的议员们为了个人的利益(在下届选举中连任)，发动了一场对民众而言毫无意义，对他们自己而言只具政治意义的大规模战争(至此我完全明白了政治书上所说的"战争是最高形式的政治"这句话的意思)。少数服从



多数是民主政治的优点，但在自由行星同盟的那种政治环境下，恐怕就成了缺点。

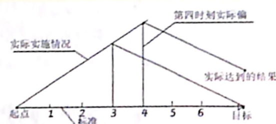
团队是组织的一种，在《银英传》中最为典型的则属有“帝国双璧”之称的“金银妖瞳”罗严塔尔和“疾风之狼”米达麦亚。在管理学中称之为网球双打队伍。这种团队追求的是1+1>2的效果。早在高登巴姆王朝时期就发现了他们两人在战场上合作能发挥最大的效率，便刻意将他们俩安排在一起，好让他们发挥最大的潜力。这种组合需要的是明星球员，不管他的脾气多么暴躁，多么善妒，多么爱出风头，只要他在球场上的表现最佳，就是教练的最佳选择。所以不管罗严塔尔是否有野心，不管他的私生活有多少问题，只要他在战场上的表现最佳，就是莱茵哈特的最佳选择。这也是莱茵哈特为什么选择奥贝斯坦做参谋，而不是齐格飞的道理。田中大神在另一部作品《亚尔斯朗战记》中所写的“就算是毒蛇，让其守卫财宝也是大有帮助的”这句话也是同样的道理。

同盟方面杨威利、格林希尔、卡介伦、先寇布、波布兰等人组成的是美式足球队或交响乐团形式。他们各有各的位置，跑锋绝不会去帮四分卫传球，吹双簧的绝不会去帮忙拉小提琴。这种团队具有弹性是平行运作的，不同于缺乏弹性的棒球队伍的连续运作。后勤由卡介伦负责，空战有波布兰，要塞防御由先寇布指挥，收集情报有巴格达胥和寇涅夫，整理资料和其它事务由格林希尔处理，杨只需考虑作战计划。各自之间是平行运作，在战斗时又可相互协作，具有弹性。所以杨舰队能有最高的效率。

第三、控制职能

控制就是检查工作是否按既定的计划、标准和方法进行，发现偏差，分析原因，进行纠正，以确保组织目标的实现。

最典型的案例莫过于第三次亚提斯星域会战了。同盟军拥有四万余艘战舰，兵分三路。原计划是将莱茵哈特指挥的二万余艘战舰包围并歼灭。而莱茵哈特则利用同盟军兵力分散的状态，采用集中兵力逐个击破的方法，先后顺利地击溃了第四和第六舰队。最后只剩有杨威利担任次席幕僚的第二舰队。杨在最高指挥官派特中将受重伤后接过了指挥权，并以他事先制定好并输入战术用电脑回路的战术同兵力多于自己的莱茵哈特打了个平手，得以使第二舰队未受太大损失。在分析杨是如何控制之前，先补充一个概念：控制的及时性。（如下图）在第三时刻测得偏差，但由于时滞根据第三时刻制定的控制手段在第四时刻才得以实行。最终达到的结果同原目标仍有偏差。杨在战斗开始之前就预见到了莱茵哈特可能的行动，并提交了作战方案，但未通过。在中路的第四舰队受到攻击时，杨再次提出改变原计划，提前将第二和第六舰队合并，仍可以多于莱茵哈特军的兵力击退对方的方案，但仍未通过。此时相当于图中的第三时刻。而当第六舰队也被击溃，第二舰队同敌人开战时杨的控制才得以实施。此时即图中的第四时刻。最终达到的结果只是保全了第二舰队，而莱茵哈特大胜而归。同原计划全歼敌军的目标有了很大的偏差。这就是控制的及时性。发现偏差后越早进行控制最终结果离原目标就越近，产生的偏差就越小。



第四、激励职能

激励的实质在于满足人们的需要，所以我们先来看看马斯洛的层次需要论。人类的多种需要分五个层次，即生理的需要，安全需要，社交的需要，自尊的需要及自我实现的需要；五种需要之间呈递进关系；人的需要有个体差异性。

优布·特留尼西特一直鼓吹战争的伟大，赞美死亡，激励人们为国家为自由为民主献身。之所以有那么多人愿意放弃生存和安全的需要就是为了追求自尊和自我实现的需要。他们在特留尼西特的煽动下认为为国家献身就实现了自尊和自我实现的需要。

杨的观点则相反，他强调人的最低需要。他曾经说过“个人的权利和自由同国家的兴亡相比来的重要的多”因为“国家是由个人组成的，国家灭亡了，只要再建造就可以了，曾经一度灭亡却又复兴的国家比比皆是，而人必须生存下去”。在同盟军解放帝国的领土时，帝国的居民关心的并不是由谁来领导，是何种政体，他们所关心的是谁能让他们填饱肚子。这也证明了杨的观点。毕竟大多数人是不会为了较高层次的需要而放弃最基本的生存和安全需要的。相反有时能放弃自尊的需要而追求生存和安全的需要才是不容易的。

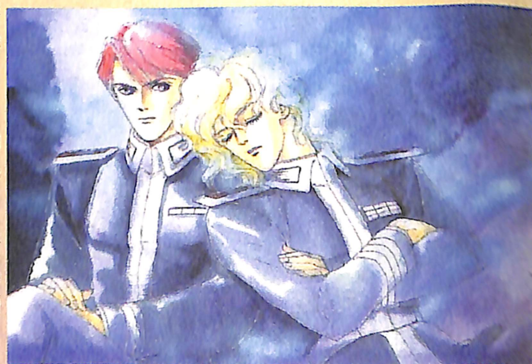
第五、领导职能

领导者领导水平的高低常常决定了组织的生死存亡。杨和莱茵哈特都是一名出色的领导者。

那么一名出色的领导者要具备哪些条件呢？这就不得不提到15世纪意大利的一位著名思想家和历史学家马基雅维利。他提出过四项领导原理：（1）领导者必须要得到群众的拥护；（2）领导者必须维护组织内部的内聚力；（3）领导者必须具备坚强的生存意志力；（4）领导者必须具有崇高的品德和非凡的能力。第一项有两层含义，其一群众要拥护他作为领导者，其二领导者做事要征得群众的同意。第二项要求领导者必须把组织的成员紧紧地团结在自己的周围，使自己所在的组织具有吸引力。第三项要求领导者有坚韧不拔的精神，不软弱，不气馁，能为组织和自己的生存不断奋斗。奥贝斯坦就是一个完完全全的马基雅维利主义者。他选择莱茵哈特作为领导者并不是因为莱茵哈特是他心目中最完美的君主人选，只是莱茵哈特最为接近而已。恐怕他更看好的是莱茵哈特的儿子吧。可惜奥贝斯坦死的太早了，没有机会将亚历山大培养成最理想的君主。莱茵哈特基本上符合马基雅维利的四项领导原理，即使有不理想的地方他也尽自己的能力来帮助甚至是引导莱茵哈特。威斯塔朗特事件就是如此，以及在齐格飞死后莱茵哈特军陷入最大的危机时，也是靠了奥贝斯坦个人的智慧逆转了形势，挽救了大家，也使莱茵哈特发生了改变，更坚定了夺取宇宙的决心。他甚至不惜牺牲自己来让群众拥护莱茵哈特。他那毫无私心却得不到大家认可种种言行是为了让众人的把不满集中到他一人身上，当出现什么矛盾，最终由莱茵哈特来调解时人们自然会把赞美之词献给莱茵哈特了。光凭这几点奥贝斯坦也足以成为除杨威利之外我最喜欢的人物了。不知为什么很多《银英》迷们却十分讨厌他。奥贝斯坦无论如何也比特留尼西特和地球教徒们更容易被人接受。

以上就是从管理的五大职能来分析的《银英传》。只是举了几个案例而已，还有好多没谈到，如卡介伦的财务控制管理方式，控制的手段，冲突，沟通，人际关系等。下次有机会再谈了。

最后说说这篇文章的创作秘闻。在管理学中人的行为循环是这样一个过程：需要→心里紧张→动机→目标导向行为→目标行为→需要的满足→新的需要→……。期末考试要考管理学（需要）→开始复习，太枯燥记不住（心里紧张）→要想个办法记住（动机）→发现《银英传》中有很多适合的案例（目标导向行为）→边背书边联系《银英传》中的案例（目标行为）→记住了（需要的满足）→想写一篇《银英传》中的管理学的文章（新的需要）→……。于是就有了这篇文章。



康拉德的公式

文：泰坦

编语：说来惭愧，在看过本文之前，胜负师从未听说过康拉德教授，也不知道原来"游戏性"这种时常被大家挂在嘴边的东西还可以具体公式化。对于这些公式只要稍加验证，便可了解其中玄妙。新之来者——小编泰坦看来也是真人不露相啊，请大家多捧捧场。

在对于"游戏可玩性"的呼声愈来愈高的今天，我们判断一部游戏优劣与否却不仅仅看它能在互动方面给我们提供多大的满足，而是更多地考虑自己可以从游戏中获得多少额外的经验。剧情带来的感动，影音带来的愉悦，一部游戏的艺术风格和世界观都开始受到广泛的关注，逐渐成为评判作品优秀与否的标准。

没有人会无聊到否认电子游戏在外延方面的进步，但却经常有人对一部贫于内涵的游戏嗤之以鼻，这些人认为没有额外附加价值的游戏对于繁忙的现代人来说是不值得尝试的。那么，事实如此吗？

20年以前，大家沉迷于任天堂的《超级马莉》带来的欢乐时，没有人会考虑这部游戏的"内涵"有多空洞，"世界观"有多苍白……那个年代的玩家在游戏中也投入了相当的精力，却不见得因为无法从游戏中得到额外的附加价值而变得不适。20年后的今天，一大批计算机领域的新技术让电子游戏在外延和表现手法等方面有了巨大飞跃，对于任何类型的游戏而言，玩家的要求都已经不局限于纯粹的娱乐性了。因为电子娱乐的本质方式变化甚微，那么技术的进步基本上必须由游戏包含的纯娱乐以外的附加价值来体现，如《最终幻想》，如《生化危机》，甚至如《塞尔达传说》。事实虽然如此，我们还是不能说没有体现额外价值的游戏就不值得玩。

首先，我们看一个简单的例子，并由此引出一个公式。

《最终幻想Ｘ》是一部集大成之作，它在游戏可玩性以外的优秀之处我想也不必多言。现在我们提出一个看来起是很可笑问题：所有的剧情、画面、音乐等东西是不是吸引你游戏的必要因素呢？如果没有获得额外感触的机会，你还会喜爱这部游戏吗？这样提问好像很傻，事实则未必：比如在最初的10个小时里和临近最后10个小时里，游戏附加的额外价值带给玩家的感受是完全不同的。想一想你在怪兽训练场刻苦练级的时候，你为了一把七曜武器进行"惨无人道"的陆行鸟比赛的时候，或者你费尽心思搜集怪兽图鉴的时候，一切纯粹游戏之外的东西是不是都被忽略了：在那种时刻，你大概不会再去关心尤娜的梦想，泰达的身世，可能也没有心情去欣赏露露在战斗胜利后妩媚的姿势——甚至巴不得去掉这个镜头好让读盘速度快一些。

如果《最终幻想Ｘ》的例子让你不易接受，当然也可以考虑一下《VF4》、《格斗之王2001》等等格斗游戏。在你苦练影丸或者克拉克的某项技能的时候，会不会关心他们身上的故事和游戏的画面呢？对于绝大多数玩家来说，答案都是否定的——恰好，游戏的大部分时间是在"忽略额外价值"中度过的。

举这个例子并非是想抗议游戏附加价值的必要性，而是试图解释一个浅显的道理：一个玩游戏的人（而不是"说游戏"的人），在游戏过程中的大多数时间里会忽略游戏的绝大部分附加价值，直接接触可玩性本身；对于任何一款游戏来说，纯粹的可玩性是其最高评价标准，因为游戏毕竟是游戏，不是电影或戏剧。对此，我们不妨来看一些相关的公式——

对于游戏可玩性和附加价值之间的关系，美国某著名大学的物理教授伊凡·康拉德经过复杂的分析，曾经给出了如下的公式：

$A=R+U^NT$ ……①

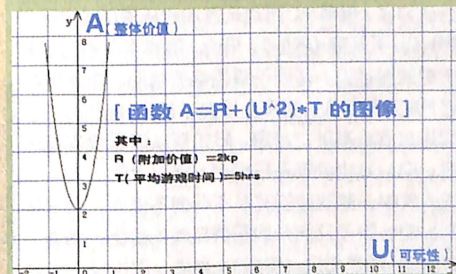
其中A为游戏的整体价值，R是附加价值，U是可玩性，N是经过分离的群众同感指数，T是平均游戏时间。这个公式有一套完整的算法和计量单位，论证过程则涉及到一些高等数学知识（如定积分与平均值），限于篇幅就不在此详述了。

①式中的N对于通常的电视游戏而言取值为2，那么公式还可以简化为：

$A=R+U^2T$ ……②

因为a(A)>0且b(A)=0，所以对于U，函数A的图像是一个开口向上的顶点在y轴上的抛物线，显然可玩性U的取值越高，平均游戏时间越长，则游戏的整体价值越高；而附加价值R（抛物线纵向移动值）对于A起的作用随着U的增加越来越小。

从这个公式中可以看出康拉德教授的观点：游戏可玩性越高，附加价值就越不重要。虽然这同一些日本公司的经营理念相违背，却自有其基于实践的道理。



那么，接下来需要解释的事情就很明朗了，对于U较高，R较低的游戏，有没有花费时间去接触的必要呢？现在我要是这么问，可能所有玩家都会回答：有必要。然而结合到实践中就未必如此统一了。

我们来举一个比较敏感的例子——《奇迹》。

《奇迹》这部韩国公司制作的网络游戏近来遭到很多指责，稍有关心PC网络RPG游戏的玩家就应该有所耳闻。然而这部没有什么"内涵"与附加价值可言的游戏的"可玩性"确实不低。与"《最终幻想》系列"相比，《奇迹》可以说是什么都不具备，但它却拥有高价值游戏必须具备的U值的某个分量（仅在这一点上可说是与"《最终幻想》系列"相同，尤其是《最终幻想XI》）：纯粹的练级乐趣、收集稀有物品的乐趣以及在虚拟社会中放纵、交往的乐趣。《奇迹》不需要有艺术内涵，所以它的开发商省下了制作这些附加价值的经费，把金钱全部用在强化纯粹的某项可玩性和市场开拓上。无论《奇迹》造成了多少不良影响，无论你怎么骂《奇迹》乏味无聊，它的"U分量"始终能吸引一类玩家的热情，这是一个无法反驳的事实。



现在我再问你，玩这样的游戏值得吗？可能不少热爱电视游戏的"有识之士"已经开始犹豫，但问题确实清楚地被引发出来：什么样的游戏才值得花心思去玩？对此，康拉德教授也提供了一个公式：

$I=P^N-CT$ ……③

其中：

$P=EH^2$ ……④

在这两个式子中，I是相对价值：当I>0时，我们认为游戏值得尝试；当I<0或I=0时，我们认为游戏不值得尝试。P是游戏带来的单元有效经验（E）和直接快感（H），N是经过分离的群众同感指数，C是游戏让玩家损耗的价值（单元的和复元的，限于篇幅，对此的分析略掉），T是平均游戏时间。同样，详细算法、论证和计量单位在此略过。

在这里N对于通常的电视游戏而言取值仍为2，公式可以简化为：

$I=P^2-CT$ ……⑤

因为a(I)>0且b(I)=0，所以对于P，函数I的图像仍然是一个开口向上的顶点在y轴上的抛物线。显然，P的值越大，游戏也就越值得尝试，

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

如果P很大，损耗价值起的作用就变得微不足道。

对于⑤式而言：delta(I)=4CT>0一定成立，无论CT的值多么大，图像与X轴正方向都必定存在一个交点，这就是说如果游戏带来的单元有效经验与直接快感增加可观，则即使损耗价值和时间都很大的游戏也一定会达到相对价值平衡。



另外公式也表明，在一部游戏上投入的时间越多（一次参数T的值越大），它的相对价值反而会越少。也就是说玩家把有限的可损耗价值（C的总量是有限的）投入到一个游戏中是不值得的。这个规律也鼓励着我们不断地尝试新游戏。

最后，从④式中可以看出，游戏带来的直接快感才是衡量相对价值最重要的参数。从意识结构的角度来说，因为广义同感效应的不准确性和单元有效经验（由复元有效、无效经验中分离）的不确定性，你可以近似地认为只要能让自己感到快乐的游戏，P的数值就很高。

事实上，U分量（绝对）和P数值（相对）都很高的游戏就是值得尝试的游戏。《最终幻想》如此，《奇迹》也如此，这个不太容易接受的结论才是真正的事实。当然《奇迹》的E分量（带给玩家的单元有效经验）低得可笑，R数值（附加价值，如艺术层面）也基本不存在，玩家不应该指望从这款游戏中学习到对现实生活真正有益的东西。尽管如此，一部游戏的优秀与否不能只从一个方面来看。辱骂《DOA》的玩家，反感《勇者斗恶龙》的玩家，不妨都改变一下自己的心态，也许会惊喜地发现还有不少游戏有独特的方面值得去尝试呢。

康拉德教授也曾经在其文章中分析了一些概率并进行统计，最后得出的结论是：对于一个电视游戏爱好者而言，市面上大约35%的游戏都是值得尝试的，有60%的游戏“并不坏”，所谓的垃圾游戏则只占游戏总量的22%。（当然这是1995年的数据）康拉德认为未来若干年里这个比例会保持一定范围内的平衡，因此他对电视游戏业的发展持乐观态度。

最后提醒对公式感兴趣的读者，如果把②和③这两个式子联立起来做成关于平均时间的函数，经过变换一定会有惊喜的发现哦！

公式来源参考：《Let's talk about game》 Prof. Ivan Conrad 1995 Private Article

竞技、艺术抑或虚拟现实

——浅谈游戏的未来发展趋势

文：肯

“游戏”从诞生到发展，已经有20多年的历史了。作为一个产业，游戏业的发展进程可谓日新月异。那么，游戏的将来会走向何方呢？

竞技是不是游戏的未来？

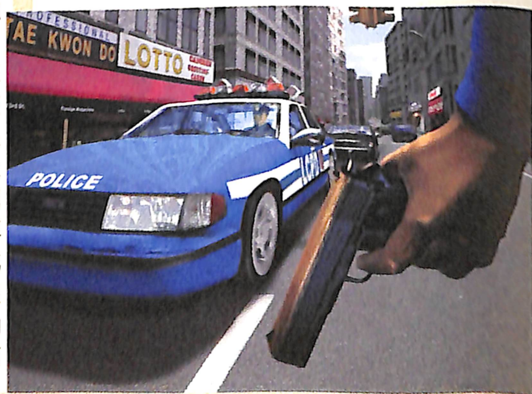
前不久，某电视游戏专栏节目（注意是电视上的游戏专栏，而非纯TV GAME栏目）在频繁地报道发生在韩国和我国的一些所谓职业PC游戏赛事。从中听到这么一种声音：游戏发展到一定的阶段，可能会成为一种正规化的竞技活动，类似于目前的“竞技体育”。虽然这种看法的提出是以PC游戏的发展现状和国内外相关各项正规或非正规赛事如火如荼地兴起和展开为根据的，但事实上，在与TVGAME业更为接近的街机业中，热门游戏——尤其是FTG类的赛事，在街机业比较发达的国家，如日本、韩国等其实早已屡见不鲜了，而且也有大量的所谓职业选手。由此看来，游戏将来或许真的有发展成竞技活动的可能。

但仔细分析一下，游戏业经过20多年的发展，目前已经在世界范围内成为一个庞大的娱乐产业。而游戏本身，也经过一系列的进化，形成目前五花八门的种类。其中，以竞技性（或者也可以称为对抗性）为主要特点的类型其实只是一部分。如FTG、FPS、RAC以及基本上是PC游戏专有的即时战略类等等。换句话说，即使将来有真正意义上的正规国际化游戏竞技出现，那也只是某一部分类型游戏的发展趋势，正如竞技体育决非体育运动的全部一样。毕竟对抗和竞技并非游戏魅力的全部。不仅如此，“游戏竞技化”趋势对于对抗性游戏本身发展的影响是否都是具有积极意义的，其实也颇值得商榷。

在我看来，游戏成为一种竞技，在使游戏获得更广泛关注并给开发商、竞技活动组织者等一系列相关机构创造更多商业利益的同时，客观上抑制了游戏本身的发展。这个看法乍一看毫无道理，但如果结合当下那些已经成为游戏竞技项目的游戏作品的发展状况来看，大家或许就不会这么认为了。就拿PC游戏玩家津津乐道的《星际争霸》（以下简称《星际》）来说。游戏本身各方面素质绝对没话说，可谓千锤百炼的精品。而且接触过PC游戏的人，基本上没有不知道《星际》的，可见其群众基础之雄厚。但如若从该游戏本身来看，自从问世到现在已经有5年以上的历史。在这5年中，游戏业的发展不可谓不惊人，而《星际》呢？除了几次升级和资料篇的推出，基本上《星际》还是那个《星际》。当然，这也从一个侧面佐证了《星际》之所以长盛不衰，靠的是深厚的游戏内涵。但试想一下，假设《星际》没有成为一种竞技对象，那么，或许现在大家玩到的《星际》是拥有顶尖画面表现和更丰富的要素，内涵更为深刻的版本。之所以这么说，其实原因很简单。对于玩家，本来发掘《星际》这款优秀作品本身的乐趣已经相当令人痴迷了，而《星际》成为一种竞技对象更是大大促进了玩家对游戏本身研究的深入。这从客观上增加了《星际》的吸引力，延长了其生命周期，从而减缓了厂商推出续作，以维持产品竞争优势的压力。同时，游戏一旦成为竞技对象，游戏的开发者们，就必须使游戏的竞技环境更具平衡性，更利于公平竞争。那么开发者的工作重心就成为推出针对“竞技”要素的“最完善版本”，于是，作品本身倒是日臻完美了，但这种宏观意义上的零敲碎打式的变化，实在称不上真正的发展。不过，最致命的还在于，如果一种活动成为一个完善成熟的竞技，这种活动本身的形式、规则等的变动就会成为一件很困难的事。任何一项成熟的竞技体育活动，无不具有这样的特点。一款游戏发展到这个“境界”就意味着从此以后，游戏的各方面本质要素已经基本固定了，没有再进一步取得飞跃式发展的必要了。众所周知，“创新”是游戏业赖以生存和发展的观念指导，并为许多著名游戏开发商奉为企业发展的重要信条。如果某天，创新因素完全成为多余了，这是否意味着游戏就走到尽头了呢？我想，起码从目前来看，大多数玩家还是希望游戏业是那种在创新中不断发展的产业，而非类似体育用品或纸牌制造那样的行业吧。

第九艺术？

在对游戏有一定理解的人群中，把游戏称为“艺术”是不少人的看法，但更多的人认为游戏就是用来玩的，扯上艺术实在太勉强。后一类玩家我认为其实对艺术存在一定的误解。在他们的观念中，艺术应该是那种拥有相对独特且成体系的表现方式和手段（即艺术语言），能够在塑造艺术形象的基础上，体现出艺术意蕴的复杂且高深的东西，与“玩”的概念相差太远。但事实上，许多现在已经成为独立门类的艺术在形成之初也不一定就具有这些特点。比如小说作为文学艺术的重要组成部分，在我国最早就是作为街头说书人的话本出现的。相比之下，话本在当时的地位甚至



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



连游戏在当代人眼中的地位还不如，但这并不影响“小说”逐渐发展成为艺术。其实，经过20年的发展，游戏中已经越来越多地运用到了各个门类艺术的“艺术语言”。美术、音乐自不必说，在游戏早期的发展中已经成为不可或缺的因素。而随着游戏软硬件水平的提高，小说、电影等的表现手段也被大量地运用到了游戏中来。实际上，RPG、AVG类等游戏本身就是以叙述故事、刻画人物形象为本的，这与小说、电影在本质上更为接近，而这类游戏早已取代ACT和STG成为TVGAME的主流，由此可见，“游戏艺术化”的趋势已经很明显了。

不过必须明确，单靠运用其他艺术门类的艺术语言，还无法使游戏成为独立的艺术。首先要看到，艺术之所以可以分门别类，依据在于不同门类的艺术都拥有各自的特点。那么，“游戏艺术”的特点是什么呢？相对于其他艺术形式，游戏最本质的特点在于“互动性”。但在目前看来，“互动性”本身远远算不上能够体现出艺术魅力的要素，也就是说，人们并不觉得游戏的操作过程是一个审美过程。但艺术是人类审美意识物质形态化的表现，任何艺术都有自己特殊的物质材料和手段，如文学是运用语言文字，画是运用线条色彩等，这些物质材料和手段，使得本来仅存于人们头脑中的审美意识，“物化”为可供他人欣赏的艺术作品。对于游戏而言，“互动”所能体现的审美性是以软硬件技术发展为基础的，也就是说，随着技术的发展，“游戏艺术”能够使用的“物质材料”和“手段”会越来越丰富，当这些手段发展到一定程度后，将存在于制作人头脑中的审美意识通过“互动”过程完美表达也绝不是没有可能的。事实上，目前已经推出的游戏中，有许多其实已经在这点上有很不错的表现了。比如《鬼泣》，之所以拿这款被人冠以“追求单纯爽快”“抢钱”“缺乏内涵”等评价的作品作为例子，目的在于强调在弱化情节和电影语言等表现手法的同时，单靠游戏的互动性本身，让游戏从艺术化的角度让人们接受已经不是完全不可能的。《鬼泣》之美，体现在对人体美、力量美和运动美强化夸张中将人们潜意识中对获得最大限度自由和力量的渴望进行物质化的展现，再加上所谓的“暴力美学”成分。可以说，《鬼泣》决非“单纯爽快而缺乏内涵的ACT”那么简单。以上这些，大概可以看作开发者们在“互动”本身对游戏之美进行的探索。不过话说回来，可能制作人员在开发过程中根本没有想过这些，但正如“为艺术而艺术”的态度被证明是不可取的，无论动机如何，在客观上，对于“游戏艺术化”这也算一种有益的尝试。

当然，强调“互动性”，并不是否定“情节性”是组成游戏艺术魅力的重要因素。相反，随着游戏的发展，“拥有优秀的故事情节”早已成为衡量游戏是否优秀的重要标准。从更广泛的意义上讲，更多地运用其他艺术的表现手段来更好地展现故事情节，对游戏艺术化也是一种极大的推动。在目前而言，也就是表现在“游戏电影化”趋势上。但有一点必须认识到，“电影化”始终只是手段而绝不应该是目的，如何处理好“电影化”和“互动性”的比重，也是值得深思的问题。

总之，从长远来看，艺术化是游戏发展的一种可能，但游戏艺术化面临的问题也还是有的。远的不说，毕竟目前消费者并不都会将游戏视为“艺术”，一些偏离艺术化的要素或许会迎合某些消费者的喜好，从而使游戏获得商业上的极大成功。《GTA3》、《DOA沙滩排球》广受关注，似乎能说明些什么。不过这类现象也不是游戏业独有。作为消费者，面对这种现象，在慨叹“人心不古”的同时，也只能表示无奈了。

虚拟现实是否最佳状态？

也许有一天，游戏会像科幻小说描述的那样：穿上布满传感器的衣服，戴上特制的头盔，挣开双目，眼前便是一个虚拟的游戏世界。一切看起来都是那么完美，虽然你知道这不是你生活的世界，因为游戏世界有与现实世界相比完全不同的世界观设定，但你看不出这个虚拟世界有什么不真实的地方。

计算机技术的发展之迅速有目共睹，游戏某天进化为上段文字描述的形态也决非痴人说梦。若单纯从技术角度看待虚拟现实对于游戏业的发展，那就过于狭隘了。其实就算游戏向竞技化或艺术化方向发展，也决不会拒绝“虚拟现实”技术的运用。关于“虚拟现实”，需要讨论的，恰恰是另外一些东西。换言之，“虚拟现实”作为一种概念，是否能够成为未来游戏发展的方向呢？

首先要明确“虚拟现实”概念跟技术上的“虚拟现实”还是有一定区别的。前者更强调一种对现实世界的本质情况的模拟，更注重社会性本身的实现，目的是营造一种令人感觉真正生活在一个真实社会的虚拟环境。结合目前游戏的发展状况，网络游戏其实就是在这一概念的指导下产生的。当然，同时还有另一种形式的“虚拟现实”类作品，比如《莎木》、《GTA3》（虽然该作在社会影响方面令人失望，不过在虚拟现实概念的运用上还是颇有意义的）。这类作品的开发者试图通过计算机的AI再现一个自由度较高的虚拟现实世界，但鉴于软硬件发展水平的制约，技术瓶颈还是很明显的，因此这类作品显得过于超前和另类了，暂不作讨论的重点。而网络游戏，由于基本上游戏中的角色都由玩家们来分别控制，游戏开发者们的工作重点在于营造一个拥有特殊世界观的虚拟现实游戏环境。而众玩家在这个世界中可以结伴冒险，可以在相互协作中体会交流的乐趣，甚至可以仅仅是通过语言（或文字）的交流中彼此相识相知。总之，网络游戏提供给玩家的乐趣与单机游戏相比有较大的差异。而对于网络游戏刚刚起步电视游戏业，网络游戏的魅力似乎也锐不可当，一款《PSO》让制作人员拿奖拿到手软其实已经很说明问题了。但在网络游戏已经有了相当发展的PC平台上，网络游戏在表面繁荣的背后，却呈现出另外一种景象。千篇一律的故事背景，大同小异的无休止升级、更新装备，再加上人为的“外挂泛滥”、现金交易……可谓问题多多。究其原因，最根本的问题出在网络游戏开发者对“虚拟现实”概念的理解和运用上。本来，游戏开发者的初衷是为传统单机游戏加入社会因素，使玩家能够在身临其境的游戏世界中体会更为丰富的乐趣，但仅就目前而言，对于玩家来说，网络游戏的乐趣基本上还是体现在战斗本身上，这其实已经与开发者的想法相矛盾了。但问题不全在玩家，因为实现“虚拟现实”的同时，不得不放弃“戏剧性”。（其实《莎木》系列，尤其是1代被部分玩家垢病为情节平淡拖沓，原因也在于此）但为了吸引玩家长时间地进行游戏，就必须在其他方面做文章。而目前最能吸引玩家的大概就是战斗本身了，而网络游戏的战斗基本上取决于级别和装备，于是“外挂”、“作弊”等成为话题就不奇怪了。

由此可见，对于游戏来说，概念层面的“虚拟现实”所面临的问题其实还很多，但仅就目前情况来看，越来越多的厂商开始尝试网络游戏的开发，其前景不可谓不光明。而且随着科技的发展，技术层面的“虚拟现实”得以实现后，一定会有更多吸引人的要素出现在网络游戏中，或许到时候网络游戏面临的尴尬可能就会迎刃而解。总而言之，网络游戏将来会是一个什么样子，真的不敢妄加论断。但是，起码有一点可以明确，不管技术如何发展，网络游戏与单机游戏二者之间不存在谁取代谁的问题，毕竟二者面向的人群不同，魅力也不相同。

综上所述，竞技、艺术或虚拟现实都有可能成为未来游戏的主流，但游戏不管向哪个方向发展都存在或多或少的问题。作为一个无时无刻不在发展变化着的事物，将来是什么面貌，真的难以说清楚。不过作为消费者的我们，在感谢游戏开发者们用他们的智慧将无穷的乐趣带给我们的同时，大概也只有拭目以待了！

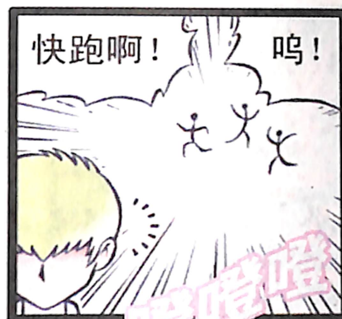


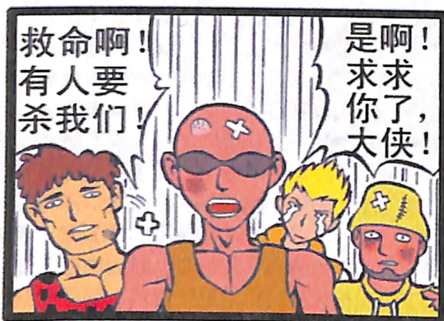
本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

主持：紫枫　编绘：鞍山　神秘人

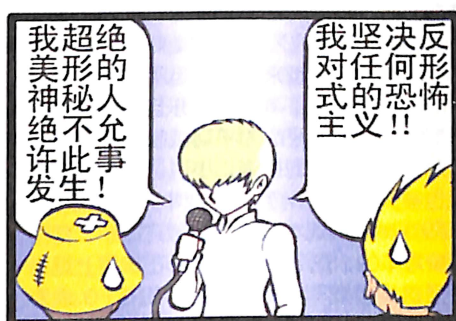




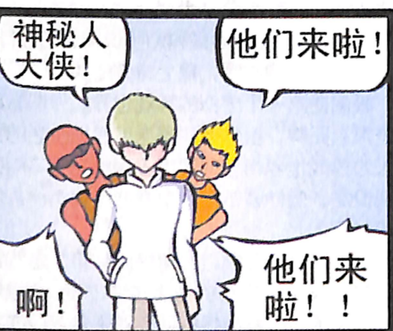




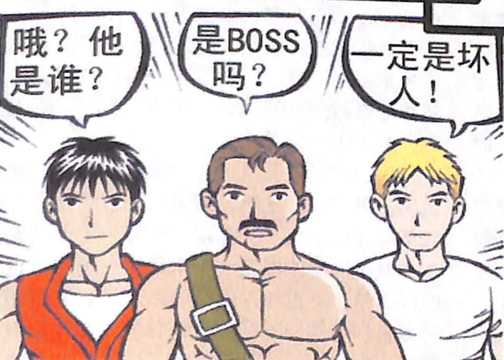




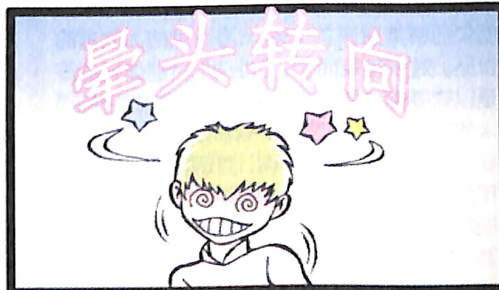




















每一次我把禁锢的灵魂释放每一次
我把自己还给自己
精灵
就此降临
那时
你的脉搏　是历史洪流的心音
你的心搏　是锦绣大地的波动
……
我是命中的微笑
我是你心灵的音乐
我是你生活的飨宴
我是你生命的奇迹
我就是你
我在这里

精灵的完全整理
DREAMING WINGS

Beautifl and noble race, Elf are well known to the people who live in Lodoss island.
But, because Elf are not all open to other race, few people know their life or custom.

文：sj125

精灵、精灵、精灵
我听到草尖上的牧笛声，
我听到花蕊内收放花瓣的歌声，
我听到司掌四季交替的银号角吹响，
我听到在迎面的海风流动的竖琴声……
但是，我看不到乐曲的施放者，
——那些害羞的精灵。

整理关于精灵的资料本来只是率性而为，但是在整理中自己就开始沉迷了，此中凝聚着在下不少心血。本文的重点放在"传说的精灵"，而奇幻作品的elf资料太多人写过，在此就不重复了。其中使用了一些前人整理的资料和书中的资料，但是实在太多，也就不一一署名了，其实在下只能算整理者而不是作者，在此感谢同样喜欢精灵的翻译者和整理人，谢谢了。如果大家要提供更多资料或指正错误，可以写信给我。(donkeyalex@163.net)



精灵的完全整理

精灵，是传说中的产物，是诗歌中美丽的引路者，是隐藏在万事万物中的生命象征。下面我们来看看精灵的种类吧：

Elf（精灵）

在众多奇幻作品及RPG游戏中出现的Elf和人类很像，有着尖尖的耳朵，是美丽长寿的种族。一般以森林为家（暗黑精灵住在地下），喜爱自然，情感细腻，声音旋律优美，是天生的诗人和舞蹈家；在昏暗的条件下视野也是人类的两倍，因此掌握了高超的箭术；学识广博，对魔法有很高的天赋。精灵一般能活到700岁以上，这也是为什么他们总是不慌不忙的原因。精灵总是乐于在一些人类不能理解的事情上花费大量的时间：聆听潺潺的流水、林中的鸟鸣风吹……对精灵来说生命的意义在于慢慢发现美好的地方，并充分享受它。他们也很难和生命短促的种族建立深厚的友谊，眼看朋友的故去，而自己还有无尽的生命要度过，实在是件痛苦的事。



Light elf（光之精灵）

比人类矮小而苗条，耳朵较长，爱憎分明，情感细腻，说话的旋律很美，大多居住在森林或洞穴之中，喜爱自然美，喜欢跳舞、嬉闹。他们的幽默如同他们的歌和诗一样闪烁着智慧的光芒，擅长的武器为弓箭和长剑。在《被遗忘的国度》中共有5种精灵：金精灵、月精灵、野精灵、海精灵和德洛尔。在《龙枪》中有奎那斯提精灵、西瓦那斯提精灵、卡贡那斯提精灵、达根那斯提精灵、达根那斯提精灵等。



Dark elf
（暗黑精灵或者叫Drow 卓尔）

暗黑精灵，居住在地底洞穴或森林深处的神秘种族，信仰着某种以蜘蛛图腾为标记的邪神，并获得暗黑力量的保护。身高约160公分，体重在50公斤左右，有着黑色或深紫色的皮肤和银白色的头发，对魔法有相当强的抗力，也不怕毒素的侵袭，但是对火焰和寒冷的抵抗力很差。



Half elf（半精灵）

半精灵是人类和精灵的混血儿。他们比其他精灵稍高一点、强壮一些。半精灵和其他精灵最大的不同是男性会长出胡子，这使得精灵能轻易地辨认出他们的人类血统。精灵非常排斥半精灵，根本不认为他们属于精灵；人类虽然因他们漂亮的外貌而较能容纳他们，但也很排斥他们那属于精灵一半的血统。

另外还有High elf（高等精灵），这是从神话时代便存活下来的精灵及其近亲。

有名的精灵如《龙枪》中的罗拉娜，阿尔瀚娜·星光，半精灵坦尼斯；《罗德岛》系列"中的蒂多莉特，暗黑精灵碧罗蒂丝；《被遗忘国度》系列"中的暗黑精灵崔斯特等。



其他也被称作精灵的"精灵"：

Goblin（哥布林、地精）

红帽子（见Redcap）等邪恶的小精灵的总称，体型不大，喜欢恶作剧，制造灾祸，通常居住在黑暗的地方。相传它们的微笑会令血液凝固，大笑则使果实从树上纷纷坠落，就连女巫也容不下它进家门，她倒不怕哥布林，只是看到它们就觉得碍眼。



哥布林经由比利牛斯山的裂缝进入法国，抢滩成功后便很快蔓延至整个欧洲，并潜上维京人的龙船，偷渡进入英国。英国德鲁依教徒称他们为"罗宾哥布林"，后来简称为"哥布林"。

一般的哥布林不会造成很大的麻烦，只是搞一些令人生气或难受的恶作剧，如制造噩梦从沉睡者耳朵里灌进等，以作弄人为乐。哥布林有设计天分，但也只限于以蛇、龙或是石化蜥蜴（似蛇的妖怪）为蓝本溜嘴和绘画。他们能与苍蝇、胡蜂、蚊子及大黄蜂沟通，最喜欢的夏日消遣就是驱动这些昆虫攻击人类、马匹，然后在一边看好戏。他们喜欢骚扰家马或野马，看到马儿顿足或在沙中磨蹭时，你就能确定他们身上一定有这些不速之客。

哥布林没有固定住所，他们总是进驻岩石裂缝，树根表面，但他们定不下来，用不了多久就再度搬家。

其他邪恶的精灵都被描述为"它们是丑陋之极的坏精灵，头戴圆帽，脚穿尖鞋，而且还拖着一条毛茸茸的长尾巴，整个样子就是一个极度可怕的小恶魔。

Redcap（红帽子）

是邪恶凶残的哥布林，住在苏格兰和英格兰交界的废弃城堡或瞭望塔当中，它们不时变换住所，以免引起其他人注意。

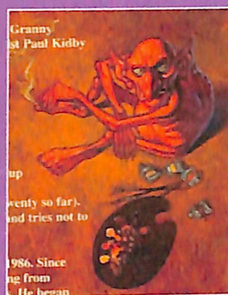


矮小而结实，容貌似老人，有着长长的白须和一双恶狠狠的红眼睛，双手是锋利的鹰爪，没有手掌，头上戴着一顶红帽子，脚上穿着一双铁靴，奔跑速度很快。

红帽子会猎取人类鲜血，将红帽浸入血泊中，维持其色泽的鲜艳，再强悍的人也敌不过红帽子，惟一的躲避方法就是念段圣经中的经文，这样它们自己就会消失无踪。

Imp（英普，魔精）

来源于英国传说，"imp"一词在英语里有"顽童"的意思。它们居于英格兰的沼泽地区，在陆地上她它会骑着一匹和它同等丑陋的马，四处奔跑。对于它的长相有很多种描述，而且都不相同。一般是体型很小的魔鬼，大约只有人的1/2到1/4高，有翼，擅长偷袭；Imp口中吐出的气息会使植物枯死，动物生病。很多时候充当邪恶魔物或魔法师的信差和监视器。为一般魔法阵呼叫出的小恶魔，只会初级咒文及幻术。



在《暗黑破坏神2》中有一种叫做Demom imp的怪物，个头矮小，山羊腿，尾巴短而弯曲，体毛不多，穿一件深色背心，头发为白色或浅灰色，密密地从头部两侧下垂，远看酷似木偶。

在民间传说中善良的小精灵跟人不相往来，所以人们看到的都是邪恶的小精灵，但是实际上很多小精灵只是喜欢捉弄人，搞搞恶作剧罢了。

其他的恶作剧小精灵：

Hobgoblin（淘气鬼、大地精）

Hobgoblin与Goblin正好相反，它是指那些友善的小精灵（在《龙与地下城》中则是邪恶的生物），如下面介绍的Brownies和Bogles。这些小精灵大多独居，善良而友好，有时也会弄些恶作剧出来。莎士比亚在《仲夏夜之梦》里描写的那个恶作剧的小精灵迫克（见Puck）就是一个典型的Hobgoblin。下面是莎士比亚笔下的小仙人与迫克的对话，大家可以从中看到淘气鬼的性格：

"小仙我要是没有把你认错，你大概便是名叫罗宾好人儿的狡狯的、淘气的精灵了。就是你惯爱吓唬乡村的女郎，在人家的牛乳上撮去了乳脂，使那气喘吁吁的主妇整天也搅不出奶油来；有时你暗中替人家磨谷，有时弄坏了酒使它不能发酵；夜里走路的人，你把他们引入了迷路，自己却躲在一旁窃笑；谁叫你'大仙'或是'好迫克'的，你就给他幸运，帮他作工：那就是你吗？"



迫克："仙人，你说得正是；我就是那个快活的夜游者。我在奥布朗跟前想出种种笑话来逗他发笑，看见一头肥胖精壮的马儿，我就学着雌马的嘶声把它迷昏了头；有时我化作一颗焙熟的野苹果，躲在老太婆的酒碗里，等她举起碗想喝的时候，我就啪的弹到她嘴唇上，把一碗麦酒都倒在她那皱瘪的喉皮上；有时我化作三脚的凳子，满肚皮人情世故的婶婶刚要坐下来一本正经讲她的故事，我便从她的屁股底下滑走，把她翻了一个大元宝，一头喊'好家伙！'一头呛个不住，于是周围的人大家笑得前仰后合，他们越想越好笑，鼻涕眼泪都笑了出来，发誓说从来不曾逢到过比这更有趣的事。"

Pixie（皮克精）

出现在英国西南部的萨默塞特、代翁和康沃尔等几个郡的传说中爱恶作剧的小妖精，亦作"Pixy"。从何而来已无从考证，有人认为他们和腓尼基人一起来到英格兰，往外乔迁到东方的戴闻和山姆塞。也有人说皮克精是英格兰最早的居民，罗马统治时代，Faerie跟着来到英格兰，皮克精先是欢迎，后来担心家园不保起兵反抗，直到Faerie退出这三个郡才罢休。

这些小妖精比人的手掌大不了多少（不过可以任意改变自己的大小），人形，红发绿眼，上翘的鼻子，嘴角上总是挂着一副淘气的笑容，不分男女一律穿着紧身的绿衣。（在英格兰茂密的草原中，这身装束是最好的掩护）红发绿眼的成熟男性通常都是皮克精所变。

他们最喜欢的恶作剧是使人迷路，不过你只要把外套反过来穿就可以躲过它们的捣乱。有时候，皮克精把人迷到无法恢复神智，在乡间晃来晃去，口中念着一些没人懂的语言，这种情况就叫"皮克精附身"。当地人为了取悦这些小妖精，通常会在晚上留一桶水在门口，给皮克精用于冲洗它们的婴儿，或者留些牛奶给小匹克精喝，或者把壁炉打扫干净，给它们一个跳舞的地方。

Puck（迫克）

类似Pixie的小妖精，身上一样是绿色紧身衣。居住在英格兰南部几个郡的乡村里，与Pixie不同的是，它们与另一群精灵小魔女（见Faerie）的关系很好，当Faerie在午夜翩翩起舞时，他们常常用柳笛在一旁伴奏。



在某些方面迫克和牧神潘很像，他们照顾的对象遍及森林原野所有的动植物，不同于潘的是，他对羊和其他家畜没有什么兴趣，他只爱森林中的松鼠、兔子、狐狸和其他的野生动物。

它们也喜欢跟人类开一些无伤大雅的玩笑，而对于那些背信弃义的负心汉则更是会尽情地捉弄他们，据说它们喜欢跟随风笛的节奏翩翩起舞。在莎士比亚的《仲夏夜之梦》中也有一个迫克（又名好人儿罗宾），不过那个迫克实际上是个淘气鬼（见 Hobgoblin）。

Gremlin（戈兰林、小鬼）

熟悉各种工具和机械的淘气小精灵，与地精和Goblin是远亲。他们和地精一样，早期都是裨益人类的精灵。他们可以使工具更快速更精良，还能提升工匠的技术启迪工匠的发明。

人类若早发现戈兰林对科技发展的贡献，历史或许就会改写。可惜大部分工程师都不知道戈兰林所花费的心血，独占各种发明的功劳，连一丝丝的荣耀都不留给他们。因此戈兰林改变了对人类的观感。现在，他们不仅不帮忙，还用他们在工具和机械方面的知识来刁难人类，让人们制造各种工具和机械都难逃"戈兰林效应"的肆虐。

说到"戈兰林效应"，举例就是钉钉子时，锤子突然改变方向，向大拇指敲上一记；锯木板时，碰到棘手的硬结；粉刷天花板时，油漆总是沿着手臂一路下滑……

每个家庭都有一个戈兰林，随着缝纫机之类的家庭机器搬进来，一代一代地住了进来。家居生活的小差错，如洗澡水一会冷一会热，快上班时汽车暴胎都是他们的把戏。二战时也相传戈兰林会破坏飞机的发动机。

Leprechaun（鞋精灵、矮妖）

爱尔兰传说中会做鞋的小精灵，他们通常穿着一身绿色的衣服，衣服外系着一条皮围裙，脚穿银色扣鞋，头戴红色帽子，尖尖的鼻子上架着一副眼镜。这些鞋精灵的最大特点是善于做鞋，但每次只做一只，从来不做完一双。他们同Brownie一样喜欢捉弄人类，反应很灵敏，可以很快地躲开人们的视线，如果你非常幸运能够抓到他们的话，他们就会把秘密财宝的藏匿处告诉你，在他们带你去挖宝的路上，你一定要目不转睛地盯着他，目光只要稍一挪开他们就会消失无踪。另一种说法是他们将金子藏在洞里，以彩虹标明藏金的地方，哪是彩虹的尽头，哪就有金子！传说中只要抓到Leprachaun并使它服服帖帖，就可以迫使他带你走到彩虹的尽头，找到财富。

Bodach（伯达克）

在苏格兰盖尔语里，"Bodach"的意思是"老人"，这种精灵会从烟囱钻进屋里，偷走那些毫无防备的小孩或吓唬他们，在它进屋之后小孩便开始做噩梦。据说伯达克只骚扰那些淘气的孩子。为了防止它从烟囱钻进来，可以在壁炉里撒上盐，因为伯达克讨厌从盐上走过。



另外还有两个差不多的怪物，也是源自苏格兰，一个是波吉(Bogie)，这种小妖精通常躲在碗柜和衣橱里，喜欢黑暗，喜欢恶作剧，会变形，例如变成一大堆灰尘。另一个是波加特Boggart(捣蛋鬼)：

这种小妖精很像地精，常穿着一身破烂肮脏的衣服，皮肤暗黑，头发茅草般凌乱，手指头爱东摸西碰，两只脚很不灵活。

捣蛋鬼的出现迹象可以从家里频频出现的状况，或者是天黑后不断有吵闹声察觉出。当他们出现时，会推倒牛奶瓶、扯断窗帘束带、使母鸡不会下蛋、吓坏猫儿、让狗没道理地吠叫、用力摔门、故意让水龙头流个不停、堵塞水沟、吹熄蜡烛、捏熟睡的小婴儿的鼻子，把他们弄醒。(天啊！)

问题是没有人知道如何安抚他们，或者怎样把他们赶走。受到捣蛋鬼骚扰的主人除了搬家，别无他法。而且搬家也要尽快，否则捣蛋鬼知道，也会藏在家具里跟着屋主一起搬到新房。

Bendith（班迪斯）

威尔士传说中的小妖精，这些长相丑陋的怪物很可能是小魔女（见Faerie）和小妖精（见Goblin）的"杂交品种"。他们喜欢将儿童劫走，换成自己的子女(Crimbil)，被救回的孩子通常不会记得任何事情，只记得一些甜美的音乐。

Cluricains（酒窖精）

穿着白衬衫、及膝短裤、长袜、镶银扣皮鞋、系着围裙戴红帽子的酒窖精灵，就住在酒馆和住家的酒窖里。

在管理得当的酒馆和住家，酒窖精不惹麻烦，只会享用他们得到的食物和酒。但是在管理很差的旅馆或酒馆，他会饱食存货，大量饮酒，很快就使得老板关门大吉。如果是在一个太爱饮酒的屋主家中，酒窖精就很可能会模仿屋主，喝下大量美酒，使贪杯的屋主只能看着空空的酒瓶，困惑地搔着脑袋。

酒窖精的最大问题就是变成酒鬼，这时候这个屋子就会听见打破瓶子，醉酒时的叫嚣声和歌声，以及酒窖精在地窖里跌跌撞撞的骚动声。酒窖精是没有办法控制的，惟一解决之道就是迫使屋主戒酒，断绝饮酒供应，过段时间之后，酒窖精就不得不另寻住所了。

Kobolds（寇伯，家神）

德国传说中的一种精灵。每个家庭都应该有个寇伯来帮忙，他们是最勤劳、最忠心的好帮手。这些满脸皱纹、老态龙钟的小矮人，会为提供他们庇护的家庭无悔地服务。他们擅长的事有打水、挤牛奶、劈柴、拣鸡蛋、照顾马匹、打扫院子等。寇伯以做家务为乐，而且只要稍加练习就能转到室内服务，其水准决不输给他们在花园庭院中的表现。



寇伯工作勤劳，但要求的回报并不多，餐桌上丁点的碎屑就足以让他们饱餐一顿，不过主妇们若忘记喂寇伯的话，他们可是会马上报复的。等她们打破盘子、烧到手指、绊到门槛，寇伯的奸笑声响起，她们才恍然大悟：忘记喂寇伯了。

Kobold在德国传说中的另一身份是"地精"，类似于侏儒（Gnome)，居住在地下。这些地精在游戏中常以低等怪物的身份出现：邪恶粗暴，为一般游戏中常出现的低等怪物。外观与人类相似，但眼睛比人类大一些，皮肤为土色，常在暗中活动，具有夜视能力。常配有皮衣、剑、手斧、盾，单体攻击力不大，喜欢集团进攻。在CAPCOM的作品《龙与地下城》中是矮狗一样的怪物。

卡雷尔·恰佩克（捷克作家）在《邮递员的童话》中描述了长着大胡子、带着邮递员帽子、披着邮递员斗篷的邮局迷你家仙。他们在晚上出没，整理邮局信件，贴标签，发电报……吃电报条、面包屑、舔邮票。还用各式各样的信件打牌。(撒谎骗人的信是最小的，表示爱情的信是王牌)

Barbegazi（冰胡子）

传说出没于法国和瑞士境内山区中的害羞的小精灵，Gnome的一个分支，居住在山顶处自己开凿的山洞或隧道里。"Barbegazi"这个名字来源于法语的"Barbe glacee"，意思是"被冻住的胡子"：他们头发和胡须银白是因为结满了厚厚冰柱，当这些冰柱融化就只露出正常发须。

他们在温暖的月份冬眠，只在冬季下第一场大雪后才出现，因此气温在零度以上时很少看见他们，那些不小心被山居人们捕捉到的少数冰胡子通常只能活数小时。

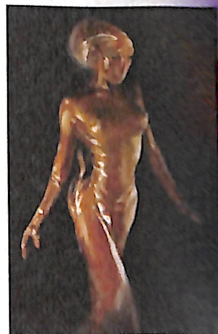
冰胡子有双大脚，他们的大脚可以兼作雪屐和雪鞋，以超快的速度在雪地里奔跑，或是滑下几乎垂直的雪坡，还可以用作铲子来挖隧道。它们喜欢驾驭雪崩，对人类很友好，在雪崩即将发生时会发出警告，同时会帮助那些被雪崩困住的人，把他们从雪里挖出来。

冰胡子可以在几秒钟内把自己藏在厚厚的雪里，不论被埋在多深的地方也可以很快爬出来。冰胡子不论男女都穿着类似现代人跳伞外套般的白毛外衣，也是这个原因在远处不容易分出雌雄。

有人说他们说话像是瑞士阿尔卑斯山土拨鼠的啸声，不过他们可以隔着很远的距离用一种很怪的鸟叫声联系，这种声音会被误认为在山壁间呼啸的风声或是阿尔卑斯号角声。

Brownie（棕精灵，棕仙）

苏格兰传说中善良的小精灵，淘气鬼（见Hobgoblin)的一种。"Brown"是棕色的意思，之所以被称为"Brownie"是因为这种小精灵总是穿着一身棕色的破衣服。他们的脸又小又平，鼻孔也很小，但头发却很长，喜欢独居，有时也成群出现。与其他的许多淘气鬼一样，棕精灵不大喜欢搞恶作剧，他们希望与人和谐相处，如果你对他们好的话，他们就会帮你做家务，但你不能给他们报酬，一给报酬他们就会永远消失，你只能通过其他方式回报他们，例如在他们可能经过的地方故意留一些食物（例如他们最爱喝的牛奶)。如果棕精灵受到侮辱的话(他们有时候很容易受到伤害)，就会离开你并带走你的好运；如果受到的伤害很大，他们就会转变为上面所说的波加特(Boggart)，不断给你制造麻烦。



有人说，这种喜怒无常的生物之所以帮助人类，只是垂涎于人类的智慧，观察人类的行为。还有人认为他们是一种比人类更淳朴的生物，只是希望和人类和平、友爱的生活在一起，我更倾向于后一种想法。棕精灵在战场上并不是一个好战士，他们的战斗技艺与你的想象相去甚远。他们喜欢用逃避战术在战场上与敌人周旋，当敌人放弃追击时，他们就远远地用石块攻击敌人。

棕精灵的长处在于寻找丢失的物品和珍宝。非凡的速度和效率使他们能够高效地完成自己的使命；而且看起来没有手指和脚趾的事实对他们没有任何不利影响。与这个极有价值的天赋相比，这种谦逊的生物根本不要任何报酬。

有人认为棕精灵实际上是新石器时代一个失踪的种族，因受到外力的侵略而被迫逃入地下，也有人认为它们是古罗马家庭守护神拉尔(Lar)的后代。

善恶难分的精灵们：

Faerie（小魔女、小仙子、仙灵）

Faerie 这个字来自法文，有时也写作Fairy、Faery，但是小仙子起源于意大利，实际上小仙子是世界各地都有的精灵，通常生活在森林中。小仙子不论男女，通常个子都很小，看到他们的人说他们"像一个小个子男人膝盖般的高度"，或是"跟狗头的高度一样"。不过他们可以任意增缩身高，小到像一颗橡树果实，大到如同一个成年人的高度。现在通俗文学通常把它们描写成为"小仙子"的形象——体型很小，比昆虫略大一点，体色透明，长有蝴蝶的翅膀和触角。有时候人们会在树林看到特别翠绿的青草围成的圈圈，人们把这些圈圈叫做"仙女环"，认为是仙女晚上在那儿跳舞形成的。有些呈圆形生长的蘑菇也被当做夜间小精灵跳舞时留下的记号。

最初小仙子会在婴儿出生后立刻出现在该户人家中，赐给新生儿各种不同的天赋。如果新生儿的亲人对他们的招呼十分周到，他们就会送"美貌"、"平安"和"善良"等天赋；如果小仙子对招待感到生气，他们就会加上一些禁忌或阻碍，而影响小孩子的一生。小仙子的愤怒还不仅如此，例如一个被惹怒的小仙子，可能会使这个家庭的成年人变的秃头、耳聋、风湿或是染上其他身体疾病。





许多世纪以来，她们都在发挥这项功能。不过他们也扩展了活动范围，用其他形式来干预人类事务。和一般信仰相反，小仙子没有隐身能力，鸟、马、狗、牛和其他人类之外的所有动物都能清楚地看到他们，但是人类只能在两次眨眼当中看到小仙子，因此你只能飞快地看到小仙子一眼。

小仙子有两种，群居小仙子和独居小仙子。群居小仙子穿着绿色制服，有时候头上戴着一顶插有一根白色羽毛的红帽；独居小仙子则穿红衣，戴红帽。有人认为他们住在仙境，也有人说对于他们我们的世界就是他们的"仙境"。小仙子的社会组织大致和凡人相同，每个群居小仙子的聚落都由一个仙后统治，也有国王，但是他比较像是王夫，权利没有仙后大。小仙子一族是由泰塔尼亚女王和欧伯龙亲王统领。

他们的宫廷在英格兰艾芬河上的使特拉福附近，不过他们似乎是先天而治的，大部分工作都交由各部落的仙后自己去做。每年世界各地的仙后都要开会，不过时间多半都被代表花在闲话家常、唱歌、述说凡人愚蠢的新鲜事迹上。仙后和伺候她们的宫女们很注重时尚，穿着上好蛛丝织出来的神奇服装，凡人是无法碰触到的。

每个群居小仙子的聚落都有许多工匠，制造需要的物品，并且在定期的集市中出售。独居小仙子都会参加这种集市，买他们收集来的蜘蛛丝或是鞋子等等。集市上用的钱是小仙子黄金，只要被凡人的手碰到，就会消失不见。

仙后本身拥有很高的法力，当仙后要处罚某个反叛的仙子时，她就把他放逐到远方，命令他完成某项任务才可以回去。仙后都是些喜怒无常、反复善变的女士，她们也许会要求小仙子让一个农人的牛产出乳酪，或是在一个星期日的早晨让所有教堂的钟都敲响。

大多数仙子是素食者，他们吃蜂蜜、乳酪、鸟蛋、莓子、水果、谷物和蔬菜，尤其喜欢蛋糕。他们不喜欢牛奶，认为味道太重。通常他们都喝露水或是泉水，偶尔也会从花朵中酿造出花蜜，不过他们是非常没有耐心的园丁和农夫，时常因为采集食物和人冲突。

仙子的道德是"有恩报恩，有仇报仇"。如果一个凡人给他们一点食物，他就会尽一切力量去帮助他，比如把包心菜上的毛虫吓走，帮助种子在土里找路突出地面。但是如果人类不喜欢对小仙子进贡，他们就会毫不留情地折磨他。

不幸的是，小仙子的好意有时候会和他们的恶行同样尴尬。曾经有一群小仙子想要帮助一名善良的农夫收割他的小麦，结果农夫惊讶地发现，他的全部农作物在一夜之间都被收割并储藏起来，可是以后每天晚上，小仙子把邻居的农作物也收割了，并且全部放在他的谷仓中。

小仙子的恶意通常都是由于缺乏了解引起的。他们非常地优雅、敏感、圆融，所以无法了解人类的笨拙和愚蠢。小仙子认为人类应该有足够的敏感知道什么时候冒犯了他们，因为动物都会小心翼翼不去打扰小仙子，偏偏只有人类会冒犯他们。

小仙子对于人类最不客气的事，就是偷走漂亮的宝宝，把又丑又坏的小孩放进宝宝的摇篮。这种行为的理由至今不明，有可能小仙子抵挡不住宝宝的甜美，想要据为己有。一种说法是他们需要人类，等这些人长大以后帮他们做粗重的活，例如磨麦子，考面包；另一个说法是他们必须把人当人质交给恶魔，使恶魔不会打扰他们。

詹姆斯·巴利（英国著名作家）家喻户晓的《彼得·潘》（编注：又译《小飞侠》）中对小仙子丁可这样描述："她的声音丁丁冬冬的，像金钟儿一样好听。这是仙女的语言。普通孩子是永远听不到这种语言的，但若一旦听到了，也不会觉得陌生，因为那种语言总像曾经听到过似的……"，"……每当一个婴儿生下来，笑第一声的时候，那笑声会碎成一千块，每一块都到处跳跃，这样就出现了仙女……"

有人认为上述的情况是对"Faerie"的误解甚至贬低。他们觉得的"Faerie"应该译作"小魔女"比较妥当，因为魔法是她们的生命之血，是她们的动力，失去了魔法，这些小精灵就会逐渐枯萎直至死去。小魔女生活的世界是一个充满奇迹、遍布危险的魔法世界，在这里，宏伟的天堂与可怖的噩梦共存。小仙子崇尚英雄般的战斗，即便处于极端的劣势下，她们也能从容不迫地取得最后的胜利。她们有极端的倾向，世间万物在她们眼里不是善就是恶，不存在任何灰色地带，因此她们认为，无论是为善而战还是为恶而战，只要是为了自己的自由，都应竭尽全力。

Jinn、Djinn（灵怪，神灯精灵）

可以实现主人的任何愿望，但不能为自己使用法力，永远被困在瓶（或神灯）中，阿拉伯神话中的神怪。这些我们所认识的特征来自《一千零一夜》中《阿拉丁神灯》中的神灯巨人，但是并非准确。



在人类被创造之前，由真主从黑色无烟的火焰中创造出来。身躯透明，体格庞大，它们通常是以火和蒸汽为材料诞生，所以，火焰幻化成血液，倘若受到致命的伤害全身将会燃烧而化为灰烬。正常来说可以活到人类全部灭绝，但是在人类复活之前就是Jinn的死亡之日。

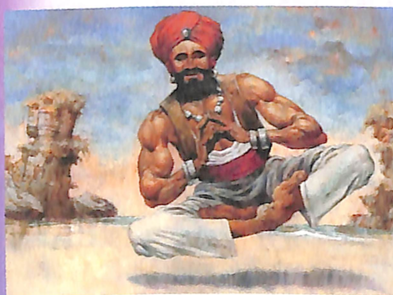
Jinn 可以随心所欲变化自己的形体，可以

幻化为人或动物，可以隐身。当他们内心充满恶意时，就会变为丑陋的巨人。所以Jinn分为两种，善的长相英俊，恶的面目丑陋。绝大多数Jinn都是善良的，但喜欢恶作剧，例如从屋顶朝人扔石头、诱骗漂亮的妇女、偷取食物等，不过只要你默念真主的名字就可以避免这些麻烦。正因为这些恶作剧，人们难以区分Jinn的善恶（类似小魔女和Brownie），他们懂得以德报德，以眼还眼，如果你对他好，他们会帮助你，如果你对他们粗暴，可就得留神了。

Jinn可以达到较低的天堂，偷听天使的预言，因此掌握有神奇的力量，例如催人入睡，在睡梦中将人传送到遥远的地方，向此人展示各种奇迹之后再把他送回床上。人类可以爱上Jinn，可以与Jinn结婚，生下的孩子具有穿墙而过的能力，懂得飞翔，而且衰老得很慢。

在《博德之门2》的一处地牢里有一个隐形的火焰巨人，也有Jinn的影子。

Bottle Imp（瓶中怪）



可以算Jinn的一种，主要指瓶中精灵。在罗伯特·路易斯·史蒂文生（十九世纪英国文学史上“新浪漫主义”代表作家）的《瓶中魔王》中对瓶中怪这样描述：“……一只大肚子的长颈瓶子，一只像乳汁一样洁白的玻璃瓶，闪耀着彩虹般的光泽。瓶里晃动着一个模糊的东西，像火苗的阴影一样。”，“……把瓶子使劲往地下一摔，但是瓶子像小孩子的皮球一样在地上弹跳几下，立在地上，完好无损……”

瓶子的主人可以梦想成真，但是相对地需要在有生之年将瓶子以低于买价的钱贱卖，否则在死后将会在地狱受魔火的永远焚烧，丢掉它自己也会回到拥有者的手中。

Sprite（妖精、小精灵的通称）

Yeck（耶克）

印度神话中一种会变形的小精灵，常常变化为毛茸茸的小动物，头上还戴着一顶小白帽。别小看这些小精灵，他们的力量很大，足以搬动一座山。耶克喜欢引人迷路，如果你能偷到它们的帽子的话，就可以拥有隐身的能力。

Grassrumer

原野之精灵，个子和矮人差不多，但要瘦许多，平均寿命为250岁，他们即使已经长大成人，外表也还是近似人类的孩童，耳朵略长而细。富有好奇心，是很喜欢冒险和旅行的种族。

Nymph（宁芙）

希腊语“Nymph”的意思是“新妇”，泛指山林水泉的女神，在希腊神话中有许多关于她们的恋爱故事，多以美丽女子的形象出现，有时会化身为树、水和山等自然之物。希腊神话里的宁芙女神与《楚辞》的《山鬼》一篇中所描写的“山鬼”很相像：“若有人兮山之阿，被薜荔兮带女萝；既含睇兮又宜笑，子慕予兮善窈窕；乘赤豹兮从文狸，辛夷车兮结桂旗。被石兰兮带杜衡，折芳馨兮遗所思。”



宁芙中的分支各有所司，卓雅是森林和树木的宁芙；娜佩雅是山谷、树丛的宁芙；欧丽则是山岭洞穴的宁芙，除此之外水宁芙自成一个分支。

除了增添自然的美丽外宁芙别无所司。只要有苗条的裸女置身于山石树林之间，周遭的景致就会生色不少。然而，宁芙非常害羞，以卓雅为例一旦被人类男性看见，她们就会化身为纤细的树苗。

一般而言，宁芙的声音优美动听，所以她们的歌声和话语有可能被误认为是风拂过树林的沙沙声，或是泉水落在石头上的潺潺声。不过当牧神紧迫在后时，她们甚至会唱一些不雅的歌曲。宁芙的舞姿幽雅美妙，少数幸运儿目睹宁芙迎接春天的舞蹈，但是任凭他绞尽脑汁也描绘不出那种世间难逢的美景。

Daemon（魔鬼、精灵）

很奇怪为什么daemon在英文中也会有精灵的意思。但是实际上在《浮士德》中魔鬼Mephistopheles（莫菲斯拖莫里斯）自视为否定的精灵。而真正的魔鬼应该是指Devil（来自希腊语diabohus），地狱中的主人。精灵和魔鬼相关联大概来源于从前教会宣称，精灵都是恶魔的化身，因为他们认定构成宇宙的元素（见Elemental）都是上帝掌管。



在得文岛（Doven），人们认为精灵是未受洗礼的孩子们的灵魂。在其他地方，有人认为精灵是堕落了的天使，或是当一些异教徒去世之后，其善行不足以让他升上天堂，但其罪孽却也未满盈而无法在地狱找到安身之所（这种设定有些像“炼狱”的概念），于是便定居在两者之间——中央王国，成为精灵。不过，以上大部分说法都是在基督教传到西方之后才出现的。然而有关精灵的种种传说早在基督教西传之前便已经开始流传，因此精灵起源的最早传说已经是不可考的了……



Elemental（元素精灵）

这个翻译一直都有争议，有的直接翻译为“精灵”，但是原意是指“元素”，但是为了和其他精灵区分还是称作“元素精灵”比较恰当。Elemental体型有大有小，每一只都有一种属性，代表一种元素：火、土、风、水、森林等。NAMCO的“《传说》系列”中每一代主人公及其同伴都要与各大精灵定下契约以增强力量。

属性	方向	季节	精灵	星座	塔罗	原理	颜色	时间
地	北	冬	Gnome	金牛	钱币	法	绿	深夜
水	西	秋	Undiene	天蝎	圣杯	爱	青	黄昏
火	南	夏	Salamanda	狮子	权杖	光	红	正午
风	东	春	Sylphs	水瓶	宝剑	生	黄	日出



在不同的地区也有不同的说法，许多教派都宣称四种元素的精灵都是由母神（Great mother）所生，而这些异教的观念到后来都被基督教教义所吸收，成为启示录里福音的记录。不同地区对四大元素的称呼及象征：

火之精灵：Slamanda（沙罗曼蛇）、Duru（多鲁）、Adesso（阿迪索）

地之精灵：Gnome（诺姆）、Maya（玛亚）、Tero（提洛）

风之精灵：Sylph（希尔芙）、Saras（沙拉斯）、Vento（凡多）

水之精灵：Undine（温蒂妮）、Lakshi（拉克西）、Akro（阿卡罗）

《罗德岛战记》中的主要精灵包括：

火象精灵：包括上位精灵伊夫利特（Ifrit），菲尼克斯（Phoenix）和下级精灵沙罗曼蛇(Salamanda)。

水象精灵：包括上位精灵库拉肯（Kulaken）和下级精灵温蒂妮（Undine）。

风象精灵：包括上位精灵珍（Jean）和下级精灵希鲁芙（Sylph）。

地象精灵：包括上位精灵贝希摩斯（Behimos）和下级精灵诺姆（Gnome）。

混沌精灵：包括光之精灵和暗之精灵。

混合型精灵：包括冰之上位精灵芬利鲁.森之上位精灵延特和森之下位精灵朵莉亚等。

精神精灵：包括怒之精灵休利、悲之精灵、睡眠之精灵等。

火之精灵：

Salamanda（沙罗曼蛇）

火蛇、火蜥蜴，形似蜥蜴，身上有五彩的斑点，散发火焰，产于高温的火山口之中。在早期基督教文献《自然哲学家》中也提到这一点，火蜥蜴是住在埃特娜火山口而不为火焰燃烧的“最冷的鸟”。传说它“以火为生又扑灭火“。这也涉及到了火蜥蜴的两种说法。

在文艺复兴的思辩性文章这里，火蜥蜴被称作“Vulcanales”，它们与别的动物结合生下的子女被叫做“火种”。在众多奇幻作品中火蜥蜴也是全身燃烧的精灵。在《恶魔城 月轮》中可以看到Slamanda的卡片，并将散发火焰的火蜥蜴召唤出来。



《自然哲学家》中，火蜥蜴被称为两栖动物，它并不住在火里，相反却能把火扑灭：“当火蜥蜴爬进澡堂锅炉里时，熊熊燃烧的火焰便被扑灭了。”“Salamanda”一词源自希腊语“Salambe”，意思是“壁炉”。

亚里士多德和普林尼都曾对这种火蜥蜴作过描述，据他们介绍，沙罗曼蛇的身体非常冷，不但不怕火，还可以灭火，而且懂得用火去攻击来犯者。沙罗曼蛇的体液中含有剧毒，人如果食用了沙罗曼蛇爬过的果实会立即中毒身亡。据说沙罗曼蛇在冬天的时候会躲入中空的树干或岩洞中冬眠，冬眠时全身盘卷起来，保持蛰伏的状态，直到在体内储满足够的燃料后才会苏醒过来。

实际上，沙罗曼蛇之所以不怕火的真正原因是因为它在被激怒的时候会从身体的毛孔里分泌出一种粘液，这种粘液有隔火隔热的功能，可以暂时保护身体不受高温的伤害。马可·波罗曾经在游记中记载了在中国看到的石棉矿，西方人不相信中国出产石棉，认为是用沙罗曼蛇的茧抽丝后编织而成的。十六世纪的炼金士认为把铅炼成金需要很高的温度，如果能达到那个温度的话，就可以看见这种火精灵在火焰中飞舞。

拜恩文乌托·塞里尼曾经有一段关于这种火蜥蜴的叙述：“当时我才五岁，那天父亲正在一间屋里冲洗房间，这间屋里有一堆燃烧的橡木，父亲在火堆中看到了一只类似蜥蜴的小动物，据说这种动物即便在最热的地方也能存活下去。父亲立刻把我和妹妹叫过去，指给我们看。突然，父亲打了我一记耳光，我不知所措地哭了起来，父亲把我搂在怀里，安慰我说：‘亲爱的孩子，我打你并非因为你犯了什么错误，而是为了让你记住你在火里看到的这个小动物，它就是沙罗曼蛇，据我所知，以前从未有人见过它的模样。’”

“Salamanda”的另一个意思是“蝾螈”，这是一种像蜥蜴的小型两栖动物，皮肤无鳞而多孔，大概是因为蝾螈的肚皮是火焰一般的红色。有趣的是，在美语中，“Salamanda”还有“耐火保险箱”的意思。

地之精灵：

Gnome（诺姆）

土地神、矮灵。也就是所谓的Goblin，意为“居住在地底的人”，民间传说中居住在地下守护矿藏的小精灵，他们勤劳好动，手持矿锄，聚在一起便似发光的蚁群，这倒和《AD&D》中的矮人十分相似，但实际在《AD&D》中是侏儒的意思。



水之精灵：

北欧神话中，正式的海神是Aegir和他的妻子，他的姐妹Ran(意为强盗)生了9个女儿，为波涛的拟人化，她们都有雪白的胸脯和臂膊，深蓝的眼睛，柔软妖娆的身体。她们喜欢在水面上游戏。她们穿着透明的、青色的、白色的或绿色的纱衣。有时她们的游戏成为打闹、互抓头发、撕衣服、猛冲在礁石上、疾声呼号。但是除非她们的哥哥——风先出来，她们是不会出现的。这9个女郎常是3人一组地出来，她们常常追随在维京人的船旁，帮助他们到达目的地。因为海给北欧人的危险和损失很多，所以这海神Aegir及其妻Ran，是北欧人所不喜欢而敬畏的神祉。



除了这两位主要的海神外，还有次要的海神，都长有一条鱼的尾巴，女的名为Undines，男的名为Stromkarls、Nixhs或Neckar。在中世纪时，北欧人相信这些小神常常到陆上乡村中游玩。有时他们坐在岸旁，梳着他们金色的或绿色的长发，弹着竖琴。这些都是对人无害的海神。

更次等的海神是人鱼。有许多故事讲到美人鱼如何变了鹅或海鸥，把她们的羽衣留在沙滩上，如果人们捡到了，就可以强迫那美人鱼做他的老婆。在家族徽章上的美人鱼象征家族男始祖与美人鱼的婚姻。

此外居住在莱因河里的女神名为Lorelei(罗蕾莱)。因为据说她们常坐在Lorelei礁石上，故得此名。她们都是会唱歌的女郎，常常用她们的销魂歌声引诱水手们迷乱而投入水中。据许多传说，Lorelei们是莱因河神的女儿，白昼潜伏水底，夜间出来高坐在礁石上，瞭望往来的船只。她们的迷人的歌声随风吹入船上水手的耳

中，可怜的水手们便会迷失了本性，忘记了工作，直到他们的船撞在Lorelei礁上粉碎而死。据说有一个青年渔夫。他每天抛网的时候，常见一个美丽女子唱歌，而且指点他应该在何处抛网可得更多的鱼。后来这渔夫忽然失踪了，大概是被Lorelei拉到水底下做了永久的伴侣。又据另一传说，则谓曾有士兵围住了Lorelei，想捉这些会恶作剧的女郎。可是Lorelei们念了咒语，所有船上的兵士都动弹不得。然后莱因河水分开了，深可见底，有一辆白马拉的绿车来迎接Lorelei们下去，之后河水就又回复了原状。这时兵士们也都能动了，可是女郎们已经没了踪影。据说从此以后Lorelei礁上就再也看不到这些歌声迷人的女神了。

Water spirits（水妖）



水妖应该是水之精灵一贯的通称。在古代印度教的神话中，水妖本来是跟随因陀罗神（Indra）的天上舞女，但是当她们来到人间用花言巧语阻止苦行僧修行时，她们便被贬到水里。水妖乌尔瓦希（Urvashi）与国王普鲁阿瓦斯（Puruavas）的爱情故事被迦梨陀娑（Kalidasa，约公元前500年）描述得引人入胜。在1750年孟买的莫卧尔绘画中，水妖是将美女头伸出海面，而水中的部分却是老虎的身体。

Undine（温蒂妮）



在拉丁文中是“波浪”的意思，传说Undine非常美丽，长发上沾着水滴的美姿常令男子神魂颠倒，她们和其他所有妖怪一样是没有灵魂的，但是能通过与凡人结婚并为他生育小孩而获得灵魂。她们非常注重感情，会因为嫉妒杀死情敌或自杀。凡人与其的婚姻很少有长久或美满的。

Nereid（涅瑞伊得斯）

代表水元素的精灵，在希腊语中“Nereid”是“湿的”的意思。希腊神话里50位海之女神的统称，她们都是海神涅柔斯的女儿，母亲是山林女神多瑞丝。这些海之女神拥有美丽的金发，住在父亲的水底宫殿中，每个人都有一个金色的宝座，平日纺纱织布或骑着海豚出游，喜欢在海面上嬉闹。

风之精灵：

Sylph（希尔芙）

风精，气精。活跃于大气中的精灵，善于舞蹈。字面意义也指窈窕淑女，拉丁文中是“树木”的意思，希腊文“Psyche”是“蝴蝶”的意思，意指蝴蝶的飘忽类似小精灵。Sylph常以少女的形态出现，身体半透明，有薄翼，司掌风。



无腿极乐鸟（Paradise apodal）来自新几内亚和印度尼西亚，人们把这种鸟的皮和毛完好无损地从尸体上移下来烘烤，完整保留它没有骨头和双脚的外形到欧洲出售，在那里它被称作“气精”，据说它们只以天堂之露为生，一辈子呆在空中，不理世事，“从生到死纯洁无暇”。“这天堂的名字，这灵妙的鸟儿，离天堂那么近，从不沾染尘土。”（霍伯特）甚至十八世纪的科技书籍仍然保留有关这种天空之鸟的神话，直到十九世纪，动物学家才揭开真相。

森林精灵：

Dryad（得律阿德斯）

森林女神的统称。其中林中仙女Chloris（克洛里斯，青绿色的意思）是自然女神Flora（福罗拉）的一个分身。苏美尔人的生长之神Dumuzi（杜木滋），阿拉姆语叫Tammuz（坦母滋）也可以算做森林精灵。



Pan（潘）

拉丁语是Faunu's，来自Arcadia（阿卡狄亚）山区的牧羊神，“恐慌”（Panic）一词即源于该神的名字。被描绘成浑身是毛，长着山羊的脚和角的精灵。谁冒犯Pan的午睡他就会勃然大怒，带给触犯者坏运气。波斯人在Marathon（马拉松）之战中就遭受这一命运。希腊人为了表达感激，在雅典卫城为Pan修建了神庙。“潘神箫”也叫Syrinx（西琳克丝）——源于山林女神Syrinx的名字，她为了保护贞洁受Pan的玷污而变为芦苇，Pan使用这些芦苇做成简单的排箫。另一个森林精灵Satyrs（萨梯）几乎是仿造了潘的形象，有山羊的尾、耳、脚和短平的翘鼻，一样追逐女性森林精灵，手里也拿着同样的排箫。



Leshy（莱西）

莱西是斯拉夫传说中的森林精灵，可以变形为很小的物体，躲藏在树叶下面。一般情况下他们总是保持人形，很容易辨认，因为他们的血液是蓝色的，因此皮肤也是蓝色的，而他们的眼睛却是绿色的，鼓出眼袋。更明显的标记是，他们的衣服总是反穿，鞋子也总是左右颠倒。



Green man（绿精灵）

英国乡间的坏精灵。没人知道绿精模样究竟是绿皮肤的裸男还是以树干当身体和脚，以带叶树枝为手，全身上下都是由树枝所构成的？有人扬言听到绿精灵在森林中漫步的声音，听起来像是树叶沙沙作响伴着树枝折断的声音，但是也有人对此嗤之以鼻，认为那不过是暴风吹过树梢。



绿精灵会在林叶茂密处快速穿梭，以体色当做掩护，寻找机会攻击上山砍柴的人和猎场守护，还好他们胆子很小只会确定行踪不会暴露的情况下才会发动突袭。

精灵来源的考证

传说之一 古代不列颠传说

图尔斯人是在爱尔兰最古老的传奇故事和浪漫文学中提到的享有魔术师和精灵盛名的民族。传说这个民族被盖尔人和凯尔特人击败并被剥夺财产。征服者对其隐匿神秘的生活方式印象深刻，深信不疑地认为他们是超自然的生命。

被击败后，图尔特人潜入地下成为精灵，以每个精灵坟墓所在地为中心统治一方领土，方式和地上世界的族长统治一样。古墓成为通往地下王国的入口，那里有无尽的光辉和喜悦。这些精灵过着无忧无虑、脱离生死的生活。早期爱尔兰小说家的作品表明对古墓精灵的记忆不只是对神话人物的异想天开，而是真实的拥有超自然力量的一个群体。尽管记录零散，但明显地就像古老凯尔特神话传说中提到的那样，他们的记录被后代人相传直至今日的民间传说所证实。

在H.吉尔伯特所作的《罗宾汉》中与绿林好汉成为好朋友的矮人赫尔的霍朴兄弟这样讲述了他们种族的变迁："我家里人曾统治过这整片土地，但现在，我们离的离，散的散，我们精灵山民，半被人怕，半被人小看。我们丝毫不做伤害别人的行为，却被编成愚蠢的故事，成为那些没有头脑的妇女和胆怯的人晚间围在篝火旁闲聊的话题……我的祖上曾是界下和界上的领主，是这的山民、石民、水民的领主。我们的兄弟们，现在我愿把这的土、木、水、绿林和荒野的空气，跟你们一起平分。"

这段说辞可以概括为英国传说中的矮小精灵的来历，男性只有4英尺高，女性则更矮。穿绿衣，戴红帽，善于纺织和铁匠手艺。一位非常著名的英国学者说他"完全相信他们的存在，他们是身材比凯尔特人更矮小的一个种族，他们遍布英国。"有些学者甚至将他们和一个同样矮小的非雅利安人种联系起来。

传说之二 北欧神话精灵的产生

北欧神话中巨人Ymir（伊米尔）死后，众神还没想到用其尸体创造世界时，从Ymir腐烂的肉体中生出了许多蛆虫，这些蛆虫攫取巨人之祖身上的精华，竟都成了一些富有灵性的生物。在奥丁等神的裁决下，他们都有了类似人类的形体和智慧。

从尸体受光的一面生长出来的蛆虫变成了精灵或称光明精灵（light elf）；从尸体背光一面生出的则变成了暗黑精灵（dark elf），人们一般把它叫做侏儒。

侏儒虽和精灵同出一物，但容貌性情截然相反，它们长得矮小又难看，漆黑如沥青，而且贪财好色，狡猾而爱撒谎。发光的精灵因为美丽温良，在宇宙中心的神国周围建立了精致的精灵国——爱尔夫海姆。黑色的精灵品行欠佳，众神罚他们只得居住在土地的下面，而且不得被白天的光线照射到，否则就会变成石头或被溶化掉。因此白天侏儒们就在泥土下面或岩石中凿洞为巢，形成了暗黑精灵国.每当黑夜降临，他们有时也会来到人类中间向人借东西或者和人做少许生意。

传说之三 冰岛传说中的精灵产生

根据冰岛的传说，有一天，当夏娃在河边用水洗她的孩子们，神过来向夏娃说话。夏娃因著惧怕而把未洗的孩子隐藏起来。神问夏娃是否所有孩子都在这里，夏娃说："都在这儿了。"因此神说："夏娃在我的面前隐藏了自己的孩子，所以那些被隐藏的孩子也必在人前被隐藏起来，不能再活在人类当中。"于是那些孩子便变成了精灵，居住在斯堪地那维亚半岛（Scandinavian）的国家，其后裔便成为了现今的Huldre种族。

传说之四 精灵王国及其他

精灵王国

究竟精灵聚居的仙境（Faerieland）坐落何方？时至今日，这仍然是个谜。有时候，她远得像是在地平线的另一端，有时却近得就像在我们的脚底下。有一些时期，人们认为仙境在地理上是有其实际位置的，即使她会不断迁移。

例如，威尔斯人认为仙境起初是在他们的山地以北，之后移到神秘、充满迷雾的Pembrokeshire西半岛，最后又迁到爱尔兰海峡（Irish Channel）附近的岛屿。水手们曾经数次目睹过仙境，甚至踏足于其上，但仙境后来总是离奇地突然消失。虽然如此，仙境中的居民偶尔会被发现侨装成为顾客的模样，出现在Laugharne和Milford Haven的市集中。爱尔兰人称那幻影似的岛为"Hy Breasil"。英国人则认为"Isle of Man"就是那仙境，而那儿也确是一个充满著精灵传说和文献的小岛。



Avalon可能是最有名的一个精灵岛屿。被17世纪名诗人Lydgate形容为"被精灵加冕之王"（King y-crowned in Fairye）的传说之王亚瑟王（Arthur）在受了致命的重伤之后，就被带到Avalon，由4位精灵之后守护着。相传亚瑟王现在仍与其座下的圆桌武士沈睡在精灵的山谷中，直至在有需要其力量的时候，便会苏醒过来，再度统管英伦列岛。

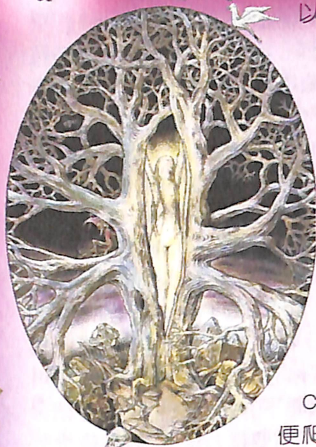
中空丘陵

仙境（Faerieland）就像是精灵世界中的王城首都，除此之外亦有很多妖精散居在其他地方。根据他们的生活习性可以将之分成几类：独居的、小家庭式的以及有社会组织的。他们有的在田野森林中安居，亦有些选择与树木合而为一。古旧的堡垒、遗迹、土堆等都是典型的妖精居所。其中，最有名的精灵居处就是中空丘陵（Hollow Hill）。在晚上，这些精灵丘陵上会有无数细小的光芒在闪耀着。在每年的8月7日（Lammas Tide），这些中空的丘陵会自动将其上盖以石柱升起来，那时妖精们辉煌的光芒就会显露无遗。精灵们并不很抗拒人类友善地观看他们，但也不会随便在人前显露自己，所以想进入中空丘陵的话，便要在月圆之夜绕著丘陵走9次，入口才会显现。

如果没有胆量进去的话，可以把耳朵贴在地面上，这样便能听到精灵们狂欢作乐的声音。除了作为住所之外，中空丘陵也是埋藏黄金和作为葬礼之处，例如之前提过的亚瑟王。另外还有一个国王，King Sil，穿著黄金胄甲与他的战马一起，被葬在英国威尔特郡（Wiltshire）Silbury Hill的深处。由于中空丘陵是如此重要的地方，所以精灵们对放肆、亵渎的入侵者都予以严惩。根据神父F. Warne的记录，在1854年，有几个渴望能挖到宝藏的寻金者在一个精灵的山丘上挖掘，对在身边那含有极度警告涵义的隆隆巨响置若罔闻，但最后仍是什么也找不到。结果，神奇而可畏地，这几个入侵者在一个月内或因病或因意外，甚至是无缘无故地全部离世。他们都为自己如此傲慢的举动付上了生命的代价。

精灵宴会

如果有机会被邀请至中空丘陵参加精灵宴会的话，那就要当心，一定要拒绝他们的食物和饮料。如果吃了精灵的食物的话，便会永远被禁闭在那儿而不得再返回人间。这个概念与冥后普罗瑟萍娜的传说很相似，另外还有一个传说可



以让人看到冥府与精灵宴会的相似之处。在一个山岗Glastonbury Tor下有间小室，里面住著一个隐士，他名为St. Collen。他曾数次拒绝参加那个突然出现在山岗上的城堡所举办的宴会。后来，Collen终于动了心，便爬上山岗进入那美丽的城堡。他在那里看到一群群英俊美丽的青年男女、一队队气宇轩昂的士卫和身穿红蓝锦锻制服的从仆。那儿的王Gwyn ap Nudd热情地款待Collen，但他始终拒绝进食。

最后，Collen说："我是不会吃树上的叶子的。"后来Gwyn问Collen对他仆人的制服的感觉如何，Collen便说："红的像不灭之火，蓝的如万年玄冰，比一切都更切合恶魔的身分。"说罢，Collen把小心携带着的圣水洗在地上。刹那间所有人和整个城堡都消失不见，只剩下Collen站在光秃秃的山岗上……

精灵音乐

精灵音乐家都拥有魔法般的技巧，现今很多流传在世上广为人知的乐曲都是源于精灵的。"Londondary"就是其中之一。精灵们极度热衷音乐。出色的人类乐师可能会被引诱到精灵之国。

精灵的乐曲可以是美丽哀怨的，亦可以是粗犷率性的。精灵乐曲对于人类的耳朵来说，有着致命的吸引力，轻柔的抒情曲甚至可以使人永远沉睡。

目击报告

1917年夏天，英国两名少女在乡间，拍摄到世所罕见的精灵照片。当时年仅10岁的法兰丝住在约克夏表姐爱姬的家中。

据说她们两个在山中结交了许多的精灵朋友，但是没有一个大人会相信这种事。于是她们为了证明有这样的事，就向爱姬的爸爸借了一部相机，并且把精灵给拍摄下来。

爱姬的爸爸看了相片为之一惊，照片中是法兰丝手托着下巴，一群舞着翅膀的精灵就飞在法兰丝的四周。爱姬的爸爸又令她们再去拍一张。结果浮现的画面是头戴帽子、身穿短衣的小精灵飞在爱姬的膝盖上。这次爱姬的爸爸不得不相信，但在又无法合理解释的情况之下，爱姬的爸爸要两个女孩不要再提起此事 。

3年后，照片不知如何转到了心灵摄影家爱德华的手中，他将照片交给另外一位摄影家亨利，请他鉴定真伪。结果证明照片并不是二次曝光所为的合成照片，确实是在户外，只经由一次曝光所拍摄下的照片。后来爱德华还特地到爱姬的家，交予以作过记号的底片，请爱姬再拍摄3张。当然结果还是一样，3张照片都显现出精灵的身影，而且用的就是作过记号的底片。在这里必须要说明的事，以前的底片并不是像现在的底片是胶卷式的，而是一块涂有感光剂的薄玻璃板。若以专业的摄影技巧或许可以制作出类似的相片，但一个年仅10余岁的小女孩几乎不可能会有如此高的暗房技巧，决不会作出一张张的假精灵照片。

另外一则惊人的事，则是发生在1938年的都柏林。第一位目击者是一位小学生约翰，他在光天化日之下，居然看到一个正在陆上走动的精灵，他立刻到处走告，但无人理会。后来他立刻转返至精灵那儿，问他来自何方。精灵回答"来自山的那一边。"然后便转身离去。第二天，约翰和几个同学在马路上又看到了两个精灵，这次他们并没有面对面接触，约翰等人立刻躲在路旁的草从中偷看，那两个精灵正在路上玩跳绳，而且每次跳的高度可以达到一个人的身高，约翰不顾他人的阻挠，奔向它们。突然精灵将约翰的手抓住，似乎要将他抓走似的，但同时又发现到约翰的同伴躲在草丛中，立即丢下约翰飞也似地逃跑。

此后一个礼拜之内，连续有30多人都目击到精灵的出现。其中包括家庭主妇和教师，他们都指出精灵的高度约60公分，身穿红色上衣和短裤。

在1952年出版的《幽灵岛》一书中，作者艾略特·欧德奈曾叙述他的亲戚欧特·吉巴特的奇妙经验。吉巴特在某一天夜晚，乘坐马车在街上。马车突然停止前进，并且呆立全身颤抖。吉巴特伸出头向外一看，只见到有数个黑影在马车四周，吉巴特抢走车夫的马鞭往马背上一抽，马车便往那团黑影冲了过去。而后据马车夫的描述，那时他的感觉是马车似乎冲进了精灵队伍中，精灵将他抓住，他只感觉到全身一阵冰凉，而且被抓到的部分，都感到阵阵麻痹。

精灵是什么？虽然很多人认为精灵只是某些人的幻觉，但是所拍摄到的相片又该如何解释呢？于是近代便有人主张这些小人其实是乘坐飞碟、来自外星球的人类。我们对所有目击事件加以分析，发现这些精灵的身高都很矮，而且在二次大战后精灵的目击事件便逐渐减少，甚至消失了，很可能是人们已经将精灵改判断成外星人的缘故 。

但是依据一些外星人的目击事件，外星人的身高范围大约是在90到120公分，如果是60公分似乎是不可能。难道精灵是来自於另一度空间的生物吗？至今尚无合理的解释。



召唤精灵法：

警告：这仅仅是一个范例！只是说明当在这门技艺中变得熟练时你能做到什么。如果你要尝试，就是在让自己冒险！这仅仅用于教学目的！（以下纯属虚构，如有雷同纯属巧合。）

谨记这条戒律，然后对星界位面而非物理位面的灵体施咒。专注于水晶球和摆成三角形黑镜的观察，便能看到灵体的行动。披上袍子，点燃香和蜡烛。在魔法环中央摆上一张椅子，坐上去。

握住魔符，盯着它，一遍遍地重复精灵的名字至少10分钟。然后看向黑镜（或水晶球）集中精神重复下述咒文：

"我召唤你，精灵STOLAS，以真神YOD HEH VAV HEH (yode-heh-vahv-heh)，ADONAI (ah-doe-ney)，EHEIEH (eh-hey-yay)，and AGLA (ah-gah-lah)的名义呼唤你，在我面前的镜（水晶球）中出现。"

继续凝视镜子，直至影像清晰可见。当你看清的时候，问它"何为汝名？"如果答出了正确答案，就请它在空中写出名字。如果精灵回答别的，你就让它离开或问它为什么要出现在你面前。若这正是你想要召唤的精灵，那么说出下面的欢迎词：

"欢迎你，精灵STOLAS，以至高神的名义，我命你留在镜中，诚实地回答我给予的问题。"

接着你就可以问想问的问题了。切记你必须礼貌，不得鲁莽，须以全心地尊敬对待这个精灵。你也可以让它去为你完成一些有风险的任务，但如果这危害到别人的话，你会受到KARMA的处罚。凡事必有报应。你也不会希望周围跑出什么东西来咬上你的屁股一口吧？试着只提出良好的任务和合理的事情吧。一旦你的要求结束，你须得和精灵协议离去。切记你必须下达离开的指令，即使精灵没有现身也是如此——因为他可能就在那儿，只是你看不到他。否则，你就会永远被精灵跟随一直到死！

以下是离开的指令：

"平和地离开，回到你所来自的星界，真神管辖的精灵STOLAS，我令你在离去时不可伤害任何人，再次被召唤时能速速前来。"

★可以用五角形的魔法阵进行低等级的放逐法术！

★这套仪式可以用以召唤天界、魔界、元素界或天使类灵体。

结束之后你就可以记下每一件你亲身经历的事情，你得保留所有此类旅行和事情的记录，必须记住所有的咒文而无须从卡片上读取，保证召唤咒文中那些真神的圣名必须发音正确，再次强调魔法仪式不可伤害任何人。即使你召唤的是恶魔，你仍可以命令他们为你做好事。愿和平与幸运跟随你。

Stories Of GamePlayers
You will konw about stories behind games...

编：泰坦



游人小说

在上一次的《游人小说》栏目中，我们刊登的两篇小说都是描述游戏人的真实生活经历，得到了读者的广泛认可。本次仍然刊出一篇同类的文章和一篇另类小说，希望读者会喜欢。

《我的老板董鹏》描写的是一位玩家的打工经历，作者讲述了一个1998年夏天发生在河南某乡镇街机厅里面的故事，相信当年玩街机起家的大龄玩家们会对此有所感触；而《爱情与阴谋》则是一篇幽默风趣的超短篇剧情式小说，只不过呢，文章的主角们这回居然是……

总之，如果你在游戏方面有什么希望讲述的经历，或者热衷于创作一些游戏短篇，都欢迎向《游戏·人》投稿。我们的信箱是：gamer@ucg.com.cn。

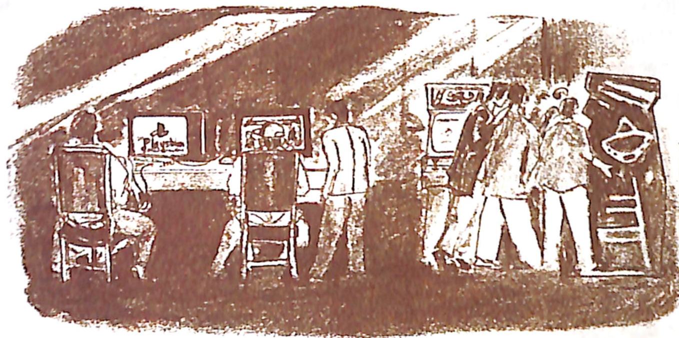
我的老板董鹏

文：来东　　插图：刘欣

五年前，我在河南一家街机游戏室里做杂工。那年夏天，正值县里对不合格的游戏厅进行严查严打，许多老板都找借口关门歇业，避开检查，谁也不愿意顶风作浪，在那种时候给纪检队的人捉到手脚。然而，我们的游戏室却一直开放着。

我们的老板姓董，名叫董鹏，大概有三十多岁，是一个不苟言笑的沉默的中年人，而且没什么脾气，至少我从来没有见识过他发怒的模样。老板膝下无子，每天要做的事就是和爱吵爱闹的妻子一起管理这个摆放了10台街机的小天地，把一切都布置得井井有条，干净整洁。我来做工之前就听说老板刚刚结婚，可是他怎么看起来也没有做新郎的快乐样子，好像是对感情很不以为然的那种人。

每天都有各路机迷来我们这里玩游戏，临近暑假，包夜打通宵的玩家也逐渐多了。有时候他们玩得昏天暗地，忘记出去买烧饼，老板便会邀请大家一同享用简单的晚饭。我在一张长方形的茶几周围摆放小木凳，老板的妻子端上土豆炖肉，凉拌海带和炸馍馍片，老板则亲自吆喝那些来包夜



的小伙子们放下手里的摇杆，过来一同进餐。他们开始还不大情愿，后来便熟悉了老板的秉性，很高兴能有机会免费填饱肚子。在小餐桌上，大家高谈阔论，探讨一些格斗游戏的连续技套路或者飞行射击游戏的子弹最佳躲避路线，再不然就是倡议店里购买新近出版的某部游戏。老板的妻子往往会变得不耐烦，吃过饭便收拾起碗筷下桌去了，而董老板就一直在旁边听我们闲侃，自己并不插话，听得乏味了就拿起电玩杂志解闷。

游戏的音乐，玩家的呼喊，屋外的虫鸣都混合在一起，月亮升到中天的时候你就已经困意很浓了。等到夜深人静，房子里只剩下噼噼啪啪的按键声，老板便会在几台街机之间支起钢丝床，就地躺下睡觉。他很少会想到进屋去陪伴妻子，不过一旦想到，倒霉的就是我了：那个钢丝床硌得我浑身难受，房顶的吊扇又不能调节风速，我通常是宁愿打通宵游戏，第二天早上再去里屋闷头大睡。

这一天下了大雨，我一觉睡到下午3点，打着哈欠在哗哗的雨声中醒过来，这时候店里已经没有玩家了。老板像往常那样蹲在机器后面检修设备，老板娘在厨房里收拾青菜。

我从床上懒洋洋地爬起来，走到外屋扶着《KOF97》伸了一个懒腰，抬眼望向窗外。白朦朦的雨线阻隔了我的视线，平常能望到的汽车站现在已经看不清楚，从这里只能望见外面泥泞的道路，像是腾起一层烟雾一般，往四面八方飞溅着水滴。

本来我明天放假的，看来又回不去家了。我正要寻找一些恶毒的词句来抱怨这场见鬼的雨，游戏室的门突然被撞开。我循声扭过脑袋，老板的目光也从机器内部脏兮兮的线路板上转移到门口：两个孩子披着同一件塑料雨衣，一前一后地走了进来。

在前面的是个十五六岁的男孩子，他把雨衣折起来搭在洗脸盆的架子上，回手关上门，然后朝我和老板笑了笑。在他身后是一个年纪小一些的女孩儿，只是不停拍打着湿透的裤子，一副惹人怜爱的模样，看上去她的身段也很美——尤其是在被雨淋湿了外衣的时候。

男孩子牵起女孩的手，走到我身边的《KOF97》机台旁，从口袋里摸出一张一元钱的纸票。

"我买四个币。"标准的河南乡音蹦进我的耳朵。

"四个币……好的！"我从抽屉里取出4个刻着"中西"二字的铜质游戏机币交给男孩，又顺便掉头看了看老板——他似乎已经对这两个孩子失去了兴趣，又开始专注于整理线路。

"下这么大的雨还来玩啊？"我问。

"就是想玩玩。"男孩子拉开机器，大大咧咧地笑了一下，弯腰投进一枚硬币，等待着显示器亮起来。

"很喜欢《拳皇97》？"

"呵呵，就是玩玩。"男孩专心地盯着NEO GEO这几个字母在屏幕上翻转，直到"The King Of Fighters' 97"的标题画面出现，这才放开女孩子的手，"阿妹，你看看我怎么打的，电光炮的打法根本就不对。"

"不许你骂人家。"

"我没骂。反正谁都管他叫电光炮……"

"那我走啦……"女孩儿转过身装出要离开的样子。

"别……我不骂了，你快看……"

ROUND ONE，READY——GO……扬声器里发出回合开始的提示音，但见男孩子操作着八神庵退到版边，等电脑控制的罗伯特近身过来的时候，

便用前跳，百合折，站立轻脚，前轻拳，然后两次弱葵花放必杀……整套连续技使得炉火纯青。

“我打得咋样？”

“很好。”我说。

“我没问你。阿妹，你再看！”

那时候《KOF97》还没有流行多久，这个男孩子却好像对八神的连击琢磨得很透彻，他又是一套百合折，下轻脚，站立轻脚，前轻拳，然后三次重葵花，“K.O.”的声音响起来，男孩子稍微放松了一下。

被称为阿妹的女孩儿始终不发一言，靠在男孩身边默默地看着屏幕上的打斗场面，当一回合结束时红白相间的画面不停闪烁时，她就抓紧男孩子的衣服闭上眼睛。

许多回合过去了，大蛇出现的时候，女孩好奇地伸出手摸了摸屏幕上的影子，等她再缩回手想抓起男孩的衣服时，却发现男孩子已经不在身边了。

原因在于，男孩还没来得及吭声，便被一个二十多岁的小伙子揪着头发拽到了一旁。

我也没有注意到这个小伙子是几时进屋的，他来到我身后的时候，我还以为他只想做一名观众。现在，我和那个女孩子都惊诧地看着这个举止怪异的小伙子，被他揪住头发的男孩发出痛苦的呻吟声，老板也抬起头，皱起眉毛。

“你……你干嘛？你放开我！”男孩子显然还不知道自己做错了什么。

“把钱给我。”小伙子用纯正的普通话说。

“你……你是谁？我没有拿你的钱！”男孩申辩道。

“我知道。把你爹刚才给你的钱交给我。”小伙子放开男孩子的头发，扭转过他的脑袋，再用手托起他的下巴，“听见没有？快点。”

“大哥，你来这里打劫吗？”我忍不住插口问道。

“没你的事，滚远一点。”

“我不给你！”男孩子喘息着说，“阿妹，你去告诉爸爸！”

女孩子冷静下来，仍旧不说话，也不动弹，只是站在那里，委屈地眨着眼睛。不一会儿，她长长的睫毛上就沾了泪滴。这时候，机器的屏幕上已经出现了“CONTINUE？”的字样。

“你不给我？”小伙子嘲笑地问。

“我不给你。”

小伙子抬起右手，伸开手掌，然后逐指握拳，毫不吝啬地用力砸到男孩的鼻子上，之后左手便松开了男孩的下巴。

男孩子被这一记前重拳打倒在地，脑袋撞到街机的退币扭上面，剧痛之下哭了出来，刚才玩游戏时满贯连胜的潇洒荡然无存，“你……呜呜……你打人……”

“是啊，”小伙子说，“把钱给我。”

看到男孩受辱，女孩子的泪滴便划过倔强的脸蛋淌下来，她装作不知道，也不去擦拭，只是蹲下来去搀扶男孩。

我回头看看，老板娘还不知如何是好，就不停给老板使眼色，要他出头管一管；而老板呢，脸上现出冷笑的样子，手里搓着一根电线，好像没有起身相助的打算。

男孩子被他的“阿妹”扶起来，抹了一把脸，也只能怨恨地看着小伙子，想不出什么对策。

“没听清楚？我让你拿钱出来！”小伙子不耐烦了，瞪起眼睛威胁道，“你是不是不想活了？”

“张朝喜，你别在我这里耍威风……你还是别在这儿闹了。”老板终于发话，想不到他居然能叫出小伙子的姓名。

“姓董的，你少给我来这一套，你吓唬谁？这两个小孩子是烩面馆老板的野种，刚才我小舅去河西收税，他爸把钱塞给这两个野种，他俩还想跑，嘿嘿，烩面馆也敢跟老子来这个，就是不想混了！”

“你别在我这里撒野，出去随你的便，我也管不着。”

“呦——董老板，这话说得好牛×啊！你知道不知道现在是什么风声？县里的游戏机厅都不开了，你好像很了不起啊？呵呵……”小伙子笑了，“不瞒你说，只要我小舅一句话，你就别想再干下去了。明白吗？”

老板苦笑了一下，果然不再做声。

“这就对了，野种，把钱给我吧。我不打你了。”

“你骂人……”女孩子终于忍不住开口，她还想再说什么，可惜一阵哽咽之后泪水就泛滥起来，于是她只有先擦了擦脸蛋。虽然明知道男孩没把握保护自己，女孩说完那几个字还是躲到了男孩的身后。

“你才是野种。”男孩的勇气被激发出来，立即反唇相讥。

“我不是，”小伙子认真辩解道，“你们是。这个跟婚外恋有关，你们以后会了解的……”

“喂！你也太过分了吧？想要毒害少年儿童是不是？”我凑上去，不平地问。

“不错。你滚开。”

“我就是……”

啪！

我眼前一串金星闪过之后，左边脸上也有了疼痛的感觉，这回确凿是挨了一个巴掌。

“大哥，”我抚摸着略有红肿的脸颊，“打人是不对的……”

“是的，我知道，你滚远一点我就不会打你。”

我可以肯定自己不是这个小伙子的对手，可是在这种时刻退下阵来未免也太窝囊了；如果我不能阻止他欺负这两个小孩子，那就只有先替他俩受罪了……我这样想着，就摆开了准备格斗一场的架势。

“你想跟我打架？”小伙子扬起眉毛。

“是啊，”我说，“我尽量吧。”

先下手为强，我心念甫动，正准备出拳攻击，突然感觉脖领一紧，被一只有力的手给拎起来向后移动了一尺有余，等我再落地，老板已然出现在我的眼前，而他原来的位置上只剩下一台敞开外壳的街机。

“你看你那100斤的体型，还尽量呢……”老板把手从我的领子上移走，拍了拍我的肩膀，笑着摇摇头，走到小伙子面前，“张朝喜，你别再闹了，他的税我来掏好了，多少钱？”

“董鹏，你这是存心跟我过不去？”

“是你跟小孩子过不去。”

“我就要他俩掏钱，跟你没有关系，董老板，我劝你最好还是别淌这个浑水。”小伙子说着绕过老板，走到两个孩子身旁。

“我再问最后一遍，”小伙子一改霸道的样子，轻轻抚摸着女孩的脸庞，把女孩的头发拨弄到耳朵后面，然后又替她擦掉脸上的泪痕，再低下头把自己的嘴凑到她的耳边，“嗯？交不交钱？”

女孩子被吓坏了，不知道该怎么回答，男孩便又将她拉到自己身后，惊恐交加地望着那个小伙子。

“有种。”小伙子说，随即飞起一腿正中男孩子的小腹。

我和老板还没来得及做出反应，只见男孩先是撞到女孩怀里，随后两人一起向后冲撞到后面的一台大街机上面，双双摔倒在地，机器晃晃悠悠半天才停稳。

男孩子挨过这一脚，身体位移了一米有余，口袋里剩下的三枚硬币也飞出来，滚到老远才停下。他再也没有力气说话，眼睛眯成一条线，像个哑巴一样抽泣起来，一只手还捂在肚子上面。女孩子呢，她的处境更惨，脑袋磕到控制台上，大腿还撞到桌角，她咬着嘴唇花了好半天才忍住痛，随后就坐在那里，背靠着街机的木框，把男孩的脑袋抱在怀里微微发抖。两个人一起落泪的样子就像是面对前来抄家的鬼子无可奈何的老夫老妻。

老板咬着牙，用不理解的眼光看着小伙子，老板娘则呆呆地望着自己的老公；屋里安静了片刻，窗外的雨声又大起来。

小伙子再走到两个孩子身边，女孩便默不做声地从男孩的上衣口袋里摸出一张一百元的钞票举了起来，这时候男孩正专注于小腹的剧痛，已经没有能力表示反对了。

“谢谢。早该这样了。”小伙子接过钱，挤出善意的微笑，随即又转向我，“老百姓都不交税，就知道四处生孩子，那国家怎么办？你说呢？”

“我不知道。”我说，“你太霸道了。”

“是的。”小伙子掏出钱夹，把那张钞票放了进去，“这野妞要不是年纪太小，我今天就算把她……”

嘭！

老板一拳打在小伙子的脸上，把他预备出口的脏话一并打断。虽然我不懂得武术，还是忍不住佩服老板的招式和力度：小伙子被轻描淡写地掀翻在地，还打了一个滚，钱夹却正好落到老板的手里。

“我靠……啊——”小伙子想要爬起来，没料到又被跟上前去的老板当胸一脚，踹到了大门口。

老板从钱夹里拿出那张一百元钱，夹在食指和中指之间扔给了两个小孩子，随后又蹲下身把钱夹揣进小伙子的上衣兜里，再抓着他的脖子把他拎起来，腾出一只手打开了大门。

“董……鹏……你……妈的……有种……啊——”

老板没有等小伙子准确表达出自己的想法，又是一脚把他送出了游戏室。

小伙子在雨地里打了几个滚，以屁股朝天的姿势保持了片刻静止，随后便抬起沾满泥水的脸。

“董鹏……你妈……妈的，你别忘了……你有前科……在公安局……你……他妈的……你敢打我，你真……你真有种，明天不抓你进局子……我他妈的……就不姓张……你等着……等着吧……”

小伙子吃力地爬起来，骂骂咧咧，一瘸一拐地走进茫茫的大雨深处。他的叫骂逐渐被轰轰隆隆的闷雷声掩盖，随后身影也消失在远处的雨里。

老板面无表情，一直看着他走远，才回身关上了大门。

“大董……”，老板的妻子先开口，“那小子刚才胡说些什么啊？”

“没什么。”老板淡淡地说，“小东，你把这两个孩子送回去，路上小心一点。河西的新郑烩面馆你知道吧？那老板姓田，你叫他田大叔就行了。”

“知道，老板，那个……张朝喜……他还会回来惹事吗？”

“会。小东，这两个月……这两个月……谢谢你帮忙了。”老板从自己的口袋里数出一千元钱递给我，“这是你的工资，拿上吧！先把孩子送回去，回来的时候顺便到汽车站去买票，买今晚的票回家。记住。就是今晚。”

“老板……没这么严重吧？明天要关门吗？”

“叫你买票你就去买票，别问那么多。”老板见我不接，便直接伸手把钱揣进我的裤兜。

“大董，你这是什么意思？”老板娘问。

“一会儿再说。小东，你快去。回来再收拾东西。”

“那……好吧。”我呆了一下，随后走过去扶起两个倒霉的孩子，男孩子哆嗦着将100元重新装入口袋，女孩子扑到我怀里就放声哭了出来。

“喂，小妹妹，你抱错人了！”我提醒道。

“你先将就一下吧……”老板说，随后他扶着男孩子的胳膊让他站了起来，用自己的衬衫袖口擦掉男孩子脸上的泪水。

“谢……谢谢你……”男孩哽咽道。

老板没有表示客气，只是从脸盆架上取来他的雨衣，顺手又递给我一把伞。

“谢谢你们。”男孩子感激地说，他接过雨衣，想给老板鞠躬，可是弯腰的时候又差点摔倒，老板笑着扶他重新站稳，摸了摸他的脑袋。

“不好好学习，就知道来玩游戏！”

“呵呵……”男孩也笑了，眼里还闪着泪花。

我拍了拍女孩的后背，捧起她埋在我腹部的小脸蛋，“还痛吗？别难过了，我不是也挨了一巴掌吗？无所谓的，要不我背上你走啊？”

“嗯。”女孩抽泣着答应了。

“你倒是很信任我，”我笑着说，“我连50斤的大米都扛不动，好在你年纪不大……”

“嗯。”

“你哥哥的《拳皇》打得的确很棒啊！”我说着便蹲下去，让女孩趴在我的背上，“不过他就是缺乏一些实战经验。”

“嗯。”女孩把脸贴在我的背后，不再开口。

男孩子自己披上了雨衣，老板把伞打开递给我，随即又拉开了屋门。

“喂，你能走得动吗？”我问身旁的男孩，生怕得到否定的回答。

“能。”男孩说，他的声音还有些打嗝。

我撑着伞走在前面，男孩跟在我身后，老板就站在门口目送着我们离开。

我小心翼翼地把两个孩子送回烩面馆，又对他们的父母好一通解释，这才免于误会。

田大叔留我吃了饭，然后千恩万谢，并承诺明天一定要去拜谢董老板，我说不用了。他又提醒我，惹了张朝喜可的确是后患无穷，人家的路子太广了，况且董老板又是做游戏机生意的，而且他历史也不太光荣。我问他怎么不光荣，他也没说出什么。

最后，田老板夫妻二人一直把我送到了河西的桥边。

“好好想想怎么给人家赔罪吧……不管是人是财，我们要有能帮上的忙，绝对没话说。”

“没那么严重吧？有那么复杂吗？”

“嘿呦……小伙子……年轻啊，不懂事。”

“也许吧。”我说，“不用再送了，你们还是回去看看孩子吧，这回可受了不少委屈。”

“嗨……小孩子……没什么大事的。那您慢走啊……”

……

我心情忐忑地回到游戏室，进门之前又仰头看了看上面挂的牌匾：风浪游戏厅，也许名字就不太吉利。老板打开了门，我走进屋，浑身都已经湿透了。

老板娘不在屋里，从老板的脸色看似乎刚刚跟她吵了一架。

“老板，我在田大叔那里吃了饭……”

“票呢？买了没有？”老板推上大门，接过我手中的伞撑在地上，第一句话便这样问。

“呃……我……”

“我问你有没有买票？”

“还没有。”

“你……真是不听话，你先去里面收拾行李，反正你在这里也没多少东西，然后……就回家去吧，现在就走。十点以前买票应该还来得及。以后不用再来。有什么事我给你打电话就是了。”

“老板……”

“路上一定要小心，上了车多注意，别感冒了。快去收拾。”

“等等，老板，真的有这么夸张吗？”

“嗯……我既然出手打了张朝喜，估计他们不会让我在这里干下去了。”

“是他自己理亏，”我背靠在门板上，喘了几口气，“你也是迫不得已啊！”

“张朝喜的小舅是咱们这儿的税务局长，老爹在县公安局当领导，说得好听些……虎父犬子啊。况且我既然是一个游戏室的老板，再怎么迫不得已也不应该出手打人，受罚是应该的。”

“应该吗？”

“应该。”

“那也不至于炒我的鱿鱼吧？”

“呵呵……”老板笑了，“我还不了解他们的作风么？他们也了解我过去都做过什么。我……肯定是不能在这里……干下去了。整个铺子都要被查封，这还是轻的。不信你过几个星期再来看看吧。”

“一言为定？我肯定会回来的。”

“好吧……好吧。随你。现在快去收拾东西走人，免得晚上他们过来连你都不放过。”

我还想表示抗议，老板就把我推进了里屋。

十分钟之后，我背着行囊走出来，从老板的手里接过那把大黑伞。

“老板，我……”

“快走快走，大男人一个，至于那么多愁善感么？快撤！把钱装好，别丢了。回去洗干净脖子换件衬衣。以后我会跟你联系，我要是不干了就赏给你一台街机。”老板说着拉开了大门。

“是吗？我一定会回来拿的！”听到老板有贵重的礼物相赠，我的心情立刻开朗了许多。

“嗯。去吧。”老板把我推到门外，又拍拍我的肩膀，“我就不送你了，以后自己好好干！”

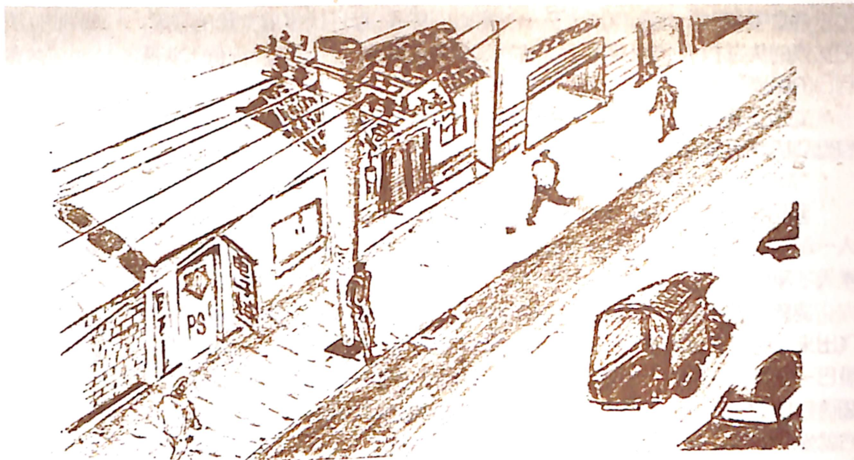
“嗯，我……”

砰！门关上了，接下来是上拴的声音。我撇撇嘴，在瓢泼的大雨中愣了片刻，便转身踏上了回南阳的旅程。

那天风浪游戏厅关上大门的一瞬间，我突然感觉到自己可能不会再有机会回来干活了。下个星期天气放晴，我再赶到游戏室，大门上已经贴着盖有大红印章的十字封帖，“风浪游戏厅”的牌匾则不知去向，这里果然被查封了。于是我开始四处打听情报，拜访原来熟悉的铁杆玩家们，在暑假结束的时候终于零零碎碎得到了一点消息：

张朝喜那天夜里就带人来抓走了我的老板，随后又查封了游戏室，没收掉所有的机器。老板以故意抢劫伤人罪被起诉，由于他认错态度良好，得到了宽大处理，结果只判了两年刑，而经营游戏室几年的积蓄则刚刚好用来抵掉罚款和赔款。至于那个田大叔，他自身难保，自然也帮不上什么忙，据说还差点因为私生子的问题受罚。

在老板入狱之后，他的妻子终于听到一些风言风语，开始晓得自己的丈夫从前就爱好所谓的打抱不平，并曾经因此三进看守所。更严重的是，老板还有一个前任的妻子，也因为他的火爆脾气而离开了他。这个消息让老板的丈母娘非常不满意，于是就怂恿自己的女儿跟丈夫离婚，另寻如意郎君。老板入狱后的第三个星期，妻子就不再去探望他了，再过几个月便干脆音讯全无……



一年以后，在我离开河南之前，曾经去监牢里跟老板见了一面。

董老板被剃了平头，身穿浅蓝色的囚衣，见到我便会心一笑，说他还欠我一台街机呢。我说我不是来讨债的，我问他在这里生活得如何，他说将就吧。我告诉他，我觉得现在这个结局对他不大公平，他却笑我并不理解所谓的公平……他说这样每天搬砖头筛砂子已经挺好了，这样下来不久以后就会被释放，要不然你想怎么样？

我无言以对，点点头打算离开，老板又开玩笑说：看来你洗澡的时候还是不爱洗脖子，要么你就别穿白衬衣，这个样子实在太恶劣了，想要闹革命须先搞好个人卫生。我告诉他，我下次洗澡的时候一定会记住先洗干净脖子，以免一辈子贫困受气。然后我们都笑起来，那是我最后一次见到我的老板董鹏。

后来，我坐着火车背井离乡，来到了千里以外的北京，为年轻的梦想而奋斗，也淡忘了风浪游戏厅和董老板的样子。可是每当大家对游戏机铺老板的阴险狡诈毒辣口诛笔伐的时候，我总要站起来据理力争一番，因为我也认识一个老板，他曾经为了保护两个小孩子免受侮辱而陪上了妻子和家业，然后孤身一人在县城的大牢里度过了两年的时光。

如今，我已经学会把脖子洗得干干净净，打上领带，穿上西服，也有了自己的事业，我在忙忙碌碌之中生活着，从前游戏室里曾经上演过的一幕幕往事早已记不清楚。可是如果有一天我还能见到董鹏这个人，也许他还会像从前那样拍拍我的肩膀，而我就再衷心喊他一声老板——董老板，这么多年来，你过得还好吗？

·注意：本文所描述的情景中提及的人物均为化名，作者立场与杂志无关。



胜负师点评

自《跨过我的尸体》和《阿猫阿狗》之后，来东这个名字想必已经为大家所熟悉。应该肯定的是他的作品很有个性，当然，有个性就意味着褒贬不一。《我的老板董鹏》秉承了“来式”小说的一贯风格，用风趣表达辛酸，这种矛盾的统一体或许更能让读者在观后多一份思考。对于小说故事的艺术加工程度我们似乎不必深究，因为生活中本身就有个例，更何况是与游戏相关，其中的不寻常也更值得反复玩味。看完这篇小说，不由想起背着书包穿梭于小机厅的日子，一声叹息过后胜负师的嘴角不由自主地微微翘起……

爱情与阴谋

文：Cinder

“我爱你。”PS2一字一顿地对GBA说，“我爱你，永远爱你。”

一

“哥哥，不要杀他，好吗？不要杀他。”GBA拉着NGC的手，轻轻地求道。

NGC并不答话，一阵冷风吹过，他的心里起了一丝寒意。“他”是一个很可怕的对手，很可怕。可怕到连NGC这样的高手对这次决斗都一点也没有信心。许久，他才说：

“妹妹，假如我死了……”

“不要说这种话，我不听！”GBA捂住耳朵，拼命摇头。

“你要的！”NGC的声音突然大起来，“族长的话，难道你都忘了吗？”

“没有。”GBA艰难地说，“可是我不明白。”

“哪儿不明白？”

“族长说我是族里最有希望的，可是…… 可是我又怎么比得上哥哥你？”

“你会明白的，你会明白的。”NGC喃喃地说，“妹妹，假如我死了，你要好好用功，替我报仇，更重要的是为我们族争光。”

“我不要你死，也不要他死，我们为什么不能和平地相处呢？“

“不可能的。”NGC长啸一声，仗剑冲出夜幕：“妹妹，我去了，希望你记得我今天的这番话。”一道闪电在无边的夜色中劈过，那是暴风雨的前兆，一滴晶莹的泪从GBA眼里滑落，那又是什么的前兆呢？

二

GBA永远也不会忘记一年前的那个夜晚。那天，她刚刚获得了年度最佳女星的殊荣。站在高高的领奖台上，她却不感到有什么兴奋。GBA很漂亮，但不爱打扮，也很讨厌那种喧闹的生活。台下未获奖却打扮的花枝招展的WS和 NGP眼里流露出的尽是妒忌。她很讨厌这两个人，或者说很讨厌这个所谓的奖项。

GBA找了个借口离开那些大呼小叫的族人，连平时最要好的两个姐姐GB和GBC都没叫上，独自找了个角落，这时候，它的心情才好些。

“小姐，你好象不太高兴？”

GBA吃了一惊，抬头望去，和她搭话的是一个年轻男子，皮肤黑黑的，彬彬有礼地微笑着，露出一排整洁的牙齿。

“没有啊——你是谁？”

就因为这句话，GBA卷入了无边的旋涡里。那天不知不觉中，她就和那个男子聊了好久，在他的怂恿下，GBA还喝了很多酒，这可是她平生第一次喝酒。当几乎就要醉倒在椅子里的时候，那个男子告诉GBA，他的名字叫SP。

三

那天深夜回家后，GBA被族长训了一顿。那几天她的家里不太平静。哥哥NGC屡次在公开场合输给同一个叫PS2的对手，她倒不是很在意这件事。GBA像往常一样生活，族长经常督促她要勤练剑，她虽然很不情愿，可是终究不敢违抗族长的命令。偶尔她也会想起那个黑黑的SP。家里兄弟姐妹虽多，可是哪个也比不上SP健谈、幽默。哎！不知道什么时候再能看见那张黑黑的脸。想着想着，GBA的脸突然红了。

她家兄弟姐妹确实不少。最年长的哥哥FC已经是满头白发了，不过听人说他年轻时候武功高得不可思议，天下根本就找不出敌手；还有一位哥哥SFC功夫也是超群，不过就是太罗嗦，一讲起自己当年如何大败MD就眉飞色舞，滔滔不绝。GBA一点也不喜欢这两个哥哥，她倒是觉得那个整天嘻嘻哈哈、经常被族长骂没出息的VisualBoy挺有趣的。这个VB哥哥经常说什么人要淡薄名利，不要一天到晚争强好胜，这句话最合GBA的胃口了。除了VB，和GBA最谈得来的就是两个姐姐GB和GBC了。听族长讲她们两位当年也是风光无限，为本族挣足了面子，可GBA一点也看不出来两个姐姐身上有那种令人讨厌的目空一切的霸气。

终于有一天，GBA耐不住寂寞溜出去玩的时候，第二次和SP相遇了。这一回，他们没再喝酒，取而代之的是咖啡。聊着聊着，就说到了GBA的哥哥NGC。

“怎么？你认识我哥哥？”GBA问道。

“哦！听说他功夫不错。”SP有意无意地说。

“那当然，我哥哥很厉害的。”GBA得意地说。

“他最厉害的是什么功夫呢？”SP的话中突然有了一丝令人觉察不到的兴奋。

“你不知道吗？我哥哥本族的功夫练的最好了，像‘玛里奥’、‘塞尔达’，还有就是那套名扬天下的‘生化’剑法。”

“没有了吗？”SP有些失望。

“没……没了”GBA犹豫了一下，说：“不要说他啦，讲点别的。”

于是他们不再谈论NGC，开始说别的事。当GBA讲起她那两个哥哥FC和SFC的辉煌往事时，SP听的心驰神往，跃跃欲试；当听到那个没出息的VB时，他又被逗得哈哈大笑。过了好久，他们才依依不舍地告别。

后来GBA和SP频频约会，那家咖啡屋甚至特意为他们订了专座。终于有一天，SP说出了令GBA心醉的三个字：“我爱你。”GBA则羞涩地说：“我也是。”一切都似乎顺理成章。

有一天，他们又聊起了NGC。GBA凑着SP的耳朵悄悄说：“告诉你一件事，你可不要对别人说。”

SP听得心“砰砰”乱跳，不动声色说：“你说吧，我不会讲出去的。”

“这几天，有个叫SQUARE的家伙一直到我家。”

“什么？”SP手中的咖啡杯抖了抖。

“你怎么了？脸色这么难看。”

SP镇定下来，吻了GBA一下，说：“没什么啦，我的GBA大小姐。我只是觉得SQUARE这个名字有点奇怪而已，所以才会……才会这么惊讶。”

“哦！”GBA释然说，“这个人虽然是很奇怪，但他的剑法真的很好。他练了一套剑，看的我眼花缭乱。后来族长说这套剑太难了，不适合我们女孩子学，他就教了我一套比较简单的，叫‘FFT’。你看，就是这样。”GBA随手比划了几个招式。

“那他……他教你哥哥了吗？”

“哪个哥哥？我那两个FC和SFC大哥早就不练剑了。不过听族长说，当年他们也练过FF剑法，并且就是靠它称霸武林的。”

“我是说NGC。”

“他啊。”GBA冷笑一声说：“昨天晚上，我无意中听到他们说话，原来GC哥也在偷偷练FF剑法。已经练了好久了，现在说不定就练着呢。”

“你比划给我看看。”

“啊呀，不说了，族长要是知道我对一个外人说这么多，会骂死我的。”

“我算是外人吗？”SP握住GBA的手说。

“讨厌！”GBA红着脸佯装挣扎了几下，说：“总要等到我向族长秉明，我们才能……才能……下面的声音越来越细，几不可闻。

“好，我等你的好消息。今天不早了，你快点回家吧。”

四

当天晚上，GBA家里来了三位客人，族长向大家引见道：“这就是我经常和你们提起的MD、SS和DC三兄弟，他们当年在武林中都是 ……恩 ……都是大名鼎鼎的人物。”

SFC一见到MD就大叫：“老伙计，原来你还没死啊？”

MD苦笑道：“你不死我怎么敢先死？”两人哈哈大笑，抱作一团。

族长和他们客套了一番，问道：“不知三位今天大驾光临是为了何事？”

MD说：“就是来劝劝你这个老头子的。”

“劝我什么？”族长脸色一变。

“劝你见好就收，不要再在武林中掀起风浪了。”

“三位以为劝得动吗？”

“哎！难的很，难的很。刚才我们刚从老索家出来。”

“不要在我面前提这个人的名字。”族长怒道。

“你以为我想提吗？提起他我就来气。你们这两个老头啊，真是你有多顽固，他就有多倔强。”

“那么三位也劝过他了？”族长冷笑说。

“劝是劝了。哎！不提也罢，不提也罢。我说老任，咱们上一代的恩怨，又何苦要让下一代来承担呢？”

“是啊，族长…… 。”站在一旁的VB也乘机说。

“住嘴！”族长怒道：“不准你像他们那样没出息！”

三人愤而站起。MD说：“不错，我们兄弟三人的确不如贵族的英雄豪杰们有出息，告辞了。”族长连起身送客都免了。MD走过GBA时，忍



不住赞叹说："好，好！老任，恭喜你族里出了一个这么出色的女娃娃。哎！要比女的，的确是没人比的过你老任。"心想：幸亏今天我那个GG妹妹没有来，否则又要勾起伤心事了。

待三人走后，族长突然吩咐说："GC，去把你N64哥抬上来。"一提起N64，空气中马上有了一种沉重的气氛，族中上了点年纪的人脸上都有不忍之色。

N64被抬了上来，只见他脸白如纸，全身打着绷带，不能动弹。族长说："64，你把以前的事跟GC他们说一下。"

N64脸上露出痛苦的神情，仰天思索一番，断断续续说出了自己当年如何满师出族，如何与PS及SS大战多场，最后又如何为PS的一套"FF7"剑法打成重伤的往事。NGC听得怒火中烧，拔剑说："PS这么可恶！我一定要手刃此贼！"

族长平静地说："你有这份心思就好。可是你打得过他弟弟PS2吗？"NGC听了羞愧无地，愤愤然说："打不过，也要打！"

族长冷笑说："也未必就打不过。你给我好好练这套"FF"剑法，到和PS2决斗的时候，杀他一个措手不及。只要杀了PS2，天下就又是我们任家的了。哈哈哈……"



五

月光如雪。

在这如雪的月光中，两个年轻人正在斗剑，原来正是老冤家PS2和NGC。按照规矩，斗剑的时候，只能有两个当事人在场。NGC先是使了一套家传的"玛丽奥"和"塞尔达"，PS2轻松地以"WE"和"机战"应对。NGC招数一变，突然使出一套"生化"剑法，PS2长啸一声，使出平生绝学"FFX"。眼见NGC就要不知如何应对，突然他也用了一招古怪的"FF"，只听一声惊呼，却是NGC自己发出的。原来PS2似乎早有准备，并未中剑。

NGC仗剑不前，叫道："不可能，不可能！"PS2笑道："GC兄，还有什么绝招尽管使出来。"

NGC突然向后打了个手势，再度发起攻击。不远处传来一个少女的惊呼："SP，原来是你！"

PS2脸色大变，说："GBA，怎么你也在这里？"一个不留神，胳膊上已被划了一道口子。

GBA又惊又怒，说："PS2，想不到你竟这样卑鄙，我、我死了算了。"举剑刺向自己胸口。

PS2大惊失色，不顾NGC的猛攻，冲向GBA。这时候，NGC突然发动了最后的、也是最致命的一击。PS2心头一寒，想今天能和GBA死在一起，还算不错。

突然GBA斜身冲出，挡在PS2身前。NGC此时已收力不及，只勉强把剑往右偏了几寸，还是刺进了GBA的身体。

PS2稍一迟疑，抱起GBA的身体，疾驰而去。NGC呆呆地站在原地，自言自语说："妹妹，你这是何苦呢？"

六

GBA醒来时，发现自己竟躺在那家咖啡屋中。PS2守在一旁，呆呆地出神。她心头一酸，说"PS2，我对不起你。"

"你说什么话！是我对不起你才对。从头到尾我都在骗你。"

"假的，假的。"GBA摇头说："一切都是假的，那是族长安排的圈套。"

"你…… 你说什么？"

"其实我一开始就知道你是PS2，是我们族的大仇人，族长设下这个圈套，就是要等你钻进来。"

"我不信！你既然是骗我，为什么又要把NGC练FF剑法的事告诉我？"

"不告诉你，又怎么骗得了你的信任？何况就算我不说，你就会不知道吗？你哥哥PS跟踪SQUARE已经不是一两天了吧？"

"不错。"PS2低头说"SQUARE现在关在我家牢房里，他已经把什么都说了。"

"可能你还有一点不明白，我就索性全部告诉你。那天你和你哥哥躲在我家屋顶上偷听，其实族长已经看了出来。你们看到的，只是N64哥和我们演的一场戏。"

PS2恍然大悟："怪不得，怪不得。唉！费尽心机，最后还是输给这个老狐狸。"他又不甘心地问："可是你们又怎么知道你假装自杀会搅得我心神不宁，而你为什么要替我挡这一剑？"

这却是GBA所回答不了的，这是她的直觉，是所有相爱的人都应该有的直觉。

果然PS2明白了，他的眼中放出异样的光彩，用颤抖的声音说："你知道吗？小A，虽然我一直在骗你，但是——但是有一句话，却始终是真的。"

"……"

"我爱你。"PS2一字一顿地对GBA说，"我爱你，永远爱你。"

GBA抬起她那张挂满泪珠的美丽的脸，说："我也是。"

从那一天直到GBA伤好。PS2和她一起度过了两个人生命中最幸福的一个月。终于有一天，PS2走了，他给GBA留下了一封信，信中写道："小A，我永远也不会忘记这一段快乐的日子。但命中注定我家和你家是对头。我和你哥哥NGC需要一场决斗。一场没有勾心斗角、尔虞我诈的公平决斗。一场用剑来说话的男人之间的决斗。小A，希望你能理解。PS2留。"

七



现在，PS2给恋人留下一封信后，走了；NGC给妹妹留下一番话后，也走了。他们将到同一个地方，一段时间后，其中的一个将会倒下。

而就在这个兄弟和情人决战的时刻，GBA知道了事情的全部真相：一个叫XBox的人为了称霸武林，故意挑起事端让PS2和NGC拼的两败俱伤，自己好坐收渔翁之利。

现在知道，还来得及吗？

等GBA赶到决斗地点时，那场暴雨已经下完。一个人也没有，一滴血也没有。或许，大雨已经把血迹冲走了，已经把她一生中最重要的两个男人中的一个的生命冲走了。可是大雨，你什么时候才能把这世世代代的仇恨冲走呢？

八

数个月之后，在PS2和GBA的家长见面会上，GBA笑着对PS2和NGC说："你们两个还要打吗？"

"不敢了不敢了，PS2兄的工夫，小弟我万万比不上。不瞒你说，连族长都对你的剑法很佩服呢。"

"哪里哪里，GC兄你的家传神功，兄弟我是很早就仰慕的。"

"刚才两位族长不是和SQUARE、CAPCOM、KONAMI他们约好了吗？从今以后，人人有功练，谁也不偏袒谁。以后我们恐怕天天都要决斗，只不过是用另一种方式。"

"GC兄这句'另一种方式'说的好。哎，现在XBox这胖家伙可是越来越厉害，不可小视啊。"

"不错，这家伙对咱们可没安什么好心。啧啧，他那套"光环"还有"铁骑"，真的是非同小可。"NGC眼里流露出一丝忧虑，随即又被满腔豪情取代。

PS2突然笑起来，说："其实不用提XBox，只怕一两年后，我和你都要输给这位GBA小姐了。"

GBA听听他们到现在才想起自己，心中不快，"我才不学你们一天到晚打打杀杀呢。"忍不住好奇，低声问："你们两个老实告诉我，那天你们为什么打起来？"

PS2和NGC脸上突然出现尴尬的神情。NGC干咳一声说："妹妹，我们承认不如你，这件事不用再提了。"

GBA奇道："什么不如我？不行，这件事一定要搞清楚。"见两人还是吞吞吐吐，威胁道："PS2，你不说实话，我再也不理你了。"

PS2尴尬地说："GC兄，这件事恐怕是瞒不住了。"转头对GBA说："那天不是打雷吗？你用电池，当然没事了，我们就不同了。"

"怎么不同？"GBA还没有缓过神来。

"那天正好停电，叫我们怎么打？"

（全文完）

泰坦 点评

这是一篇2002年10月左右投稿的文章，时隔半年，这位作者的幽默感总算被编辑部的众小编一致认同，呵呵……作者也说是有感于现在"愈演愈烈"的主机大战才作了这么一篇东西来搞笑挖苦一番，事实上这一轮"战争"到今天也差不多快见分晓了。刊登这样一篇文章是想要给读者一个建议，那就是以淡然物外的态度来看待年复一年的商场风云。无论你是任天堂的fans，是索尼的狂热分子，还是微软的崇拜者，都请对主机的所谓胜负一笑置之。我们毕竟玩的是游戏节目，不是游戏的数量更不是主机本身。对于曾经带给我们快乐的主机，就莫以成败论英雄。本来嘛，这些都可以是一场游戏，一个有趣的剧本……

主持：紫枫　编绘：上海　罗早琳

《暗黑编年史》—莫尼卡的最终徽章









文：多边形

滩边旧拾

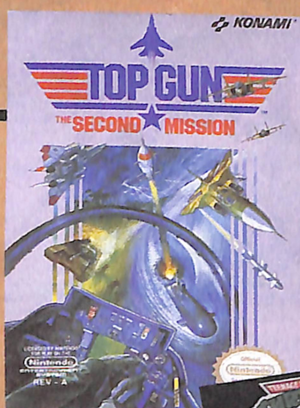
老游戏封面主题赏析

能够和玩家一同寻找游戏之外点点滴滴的乐趣是“滩边旧拾”的心愿，这次所要带给大家的是关于游戏的封面。以前，国内的TVGAME游戏资讯还很不畅通，玩家认识一款游戏往往是从它的封面开始的。透过游戏店的三尺柜台的玻璃，映入我们眼帘的是一个既陌生又令我们神往的世界。可惜我们大多数机会只能从一排排卡带上贴着的封面去了解游戏，判断购入一款游戏的标准在很大程度上只能依靠封面了，面对各式各样漂亮的游戏封面，有时候真有一种挑花了眼睛的感觉，剩下的估计就是自我的幻想和祈祷上帝不要让自己花钱买回的只是一盘虚有其表的游戏吧。相信有很多玩家都有被华丽封面蒙蔽而买到垃圾GAME的经历吧。也正因如此，所以很早我就对游戏的封面产生了一种特别的情节，好游戏也罢坏游戏也罢，至今许多游戏的封面都历历在目，永远无法忘记。

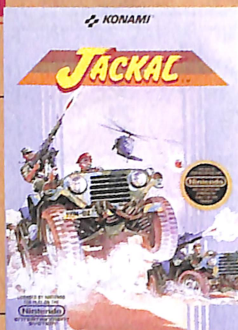
翻看老游戏的封面就像翻看老相册那样，是一种快乐，从中我们可以找到很多快乐的片断，唤醒沉醉多年的回忆，难道不是吗？希望这次奉献给玩家的这些老游戏的封面能够让各位的脸庞露出温馨的微笑，找回那份久违了的感觉。还是那句话：“就当一切不存在，惟独流连我旧爱。”

现在都还有人在玩FC，这一点都不稀奇，包括我在内，经常用模拟器玩一些FC的经典动作游戏，去年还很流行用GBA来玩FC GAME呢。虽然FC游戏现在还比较容易找到，但是FC游戏的封面却是非常珍贵而且大多数是美版，我从中挑选了一些经典的，可惜还有很多经典的封面已经很难寻觅到清晰的版本了比如《Final Mission》（空中魂斗罗），不能不说是一种遗憾。

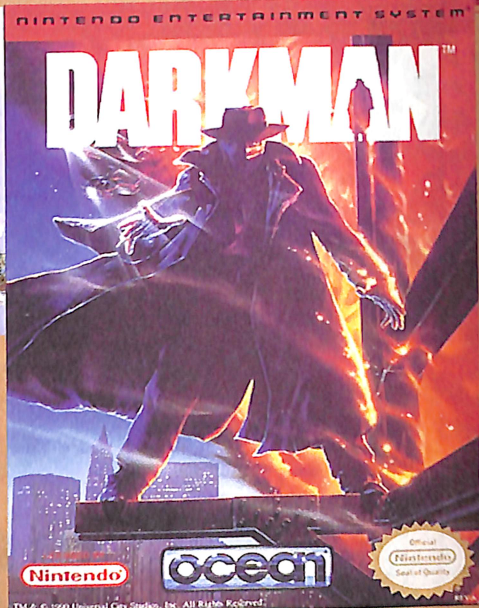




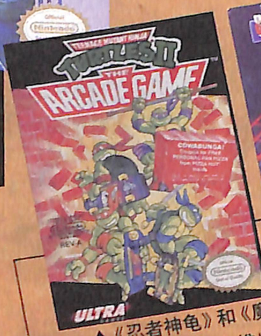
▲《TOP GUN》是FC上最经典的射击游戏了，这次一口气将2部作品封面一同送上，可惜到了3D时代，KONAMI 没能继续本作的辉煌。



▶前两天又将《赤色要塞》爆机，过关时的音乐完全可以作为WINDOWS的启动音乐，因为太经典了。



▲游戏画面卡通，但世界观却非常沉重的《蒙面人》，完全就是FC上《机械战警2》的翻版，至今我还记得它的主题曲。



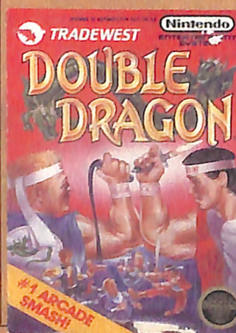


▲《忍者神龟》和《魔界村》，这两款游戏最新作在2003年都会推出。



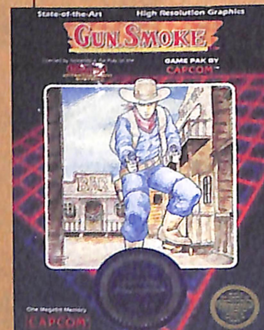
▲猜想KONAMI已经开始了复活《鳄鱼先生》的计划，因为这个游戏的元素实在太多了，光枪、驾驶、动作……这么好的题材不应该浪费了。

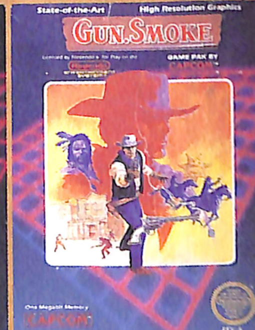
▶不知道有多少玩家还记得《DIGGER》？对了，它就是玩家俗称的《挖金块》。





◀《双截龙》一代的封面真够有个性的（够丑）。



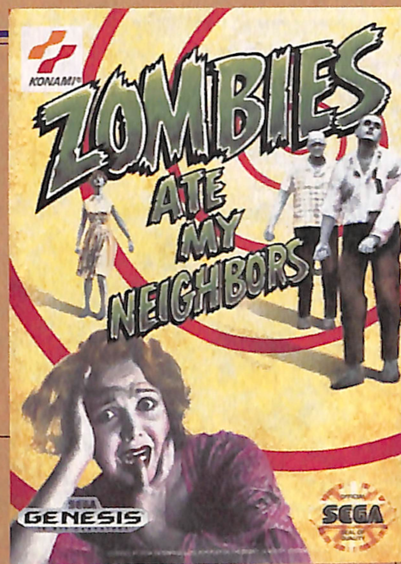


▲至今还没有PS2版《荒野大镖客》的消息，但估计快了。

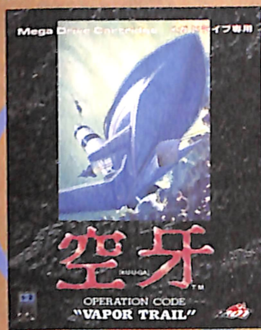


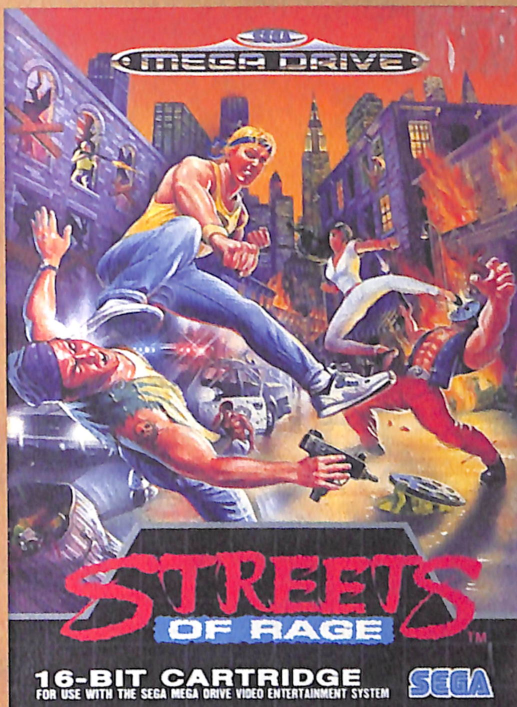
▲《武者 ALESTE》，一款很有创意的射击游戏，或许彩京的"《战国》系列"就是受到了它的启发吧。

走过FC时代，有一部分玩家已经离开游戏，而有一部分玩家却更加疯狂地爱着游戏，我就属于后者。由于当时SFC对于许多玩家来说实在太昂贵了（超过3000大洋），所以MD成了众多玩家的首选升级机种。相信国内熟悉MD的玩家大有人在。这次我不但要奉上数款MD经典游戏的封面，同时还要列举出一些非主流MD游戏的封面。相信大家都看过它们在柜台中的黑黝黝身影，但是因为这样那样的原因只能擦肩而过。正好借助"滩边旧拾"的大好机会帮助玩家回忆一下还有多少MD游戏没有玩过。说实在话，多边形本人对很多MD游戏也只是看过封面，甚至连游戏画面都不晓得是什么样儿。由于国内的游戏译名很多，如果内文中游戏汉语名称与你所了解的不符，还请玩家包涵。



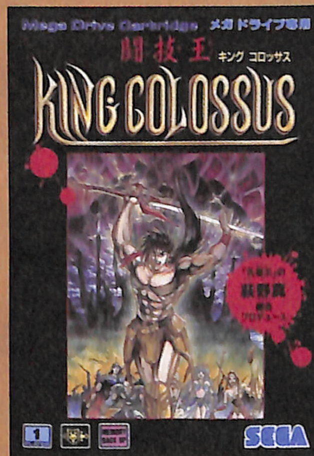
▲这个游戏除了名字很特别之外（《我的邻居都是鬼》），其他就没有什么了。

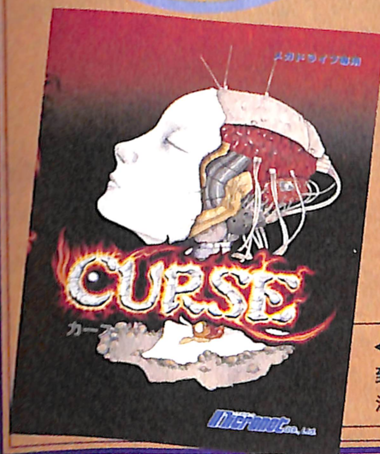




▲MD上最值得骄傲的多人动作游戏《格斗4人组》1代封面，当时看着封面就让我有一种飘飘然的感觉：真的可以在家里玩到这种游戏吗？游戏到了2代就更加出色了。

▼我总习惯把这款《斗技王》看成《孔雀王》，也难怪，同样是狄野真参与作品嘛。

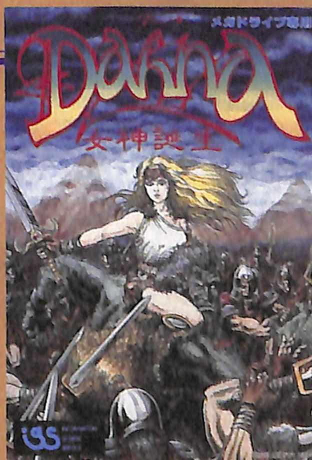




◀谁能告诉我这是个什么游戏？当时看到这个封面第一感觉就是好诡异，所以没敢去碰。

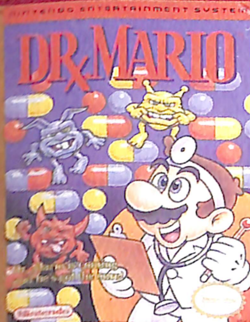
▲欧版《魂斗罗》，主角们全部被改造成了机械人，不搞清楚还以为是国内某些厂商的杰作。

▼又是一款陌生的游戏，甚至连封面我也是第一次才见到。





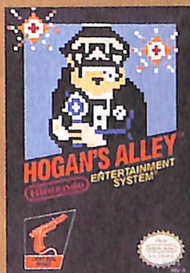
▲《魔王连狮子》是我看到的第一款MD游戏，当时真的被画面震慑住了，原来这就是16BIT的威力啊。



▲《马里奥》以简单的规则，单纯的游戏乐趣打动了玩家。

▼记得当年将《龙魂》通关还是在大年三十的晚上。





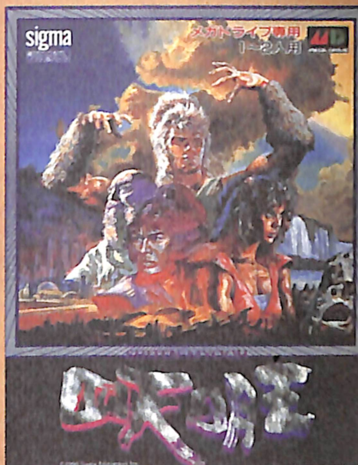
▲《打鸭子》的封面这么"粗犷"？真不敢相信自己的眼睛。



▲啊！这可是全中文的游戏哦，所以卡带的价位在当时一直居高不下。



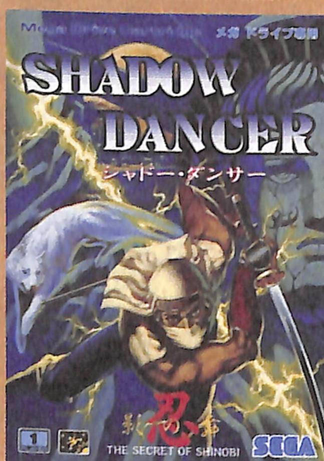
◀ 仔细看了一下，原来是一个美国忍者，龙汗！游戏名字我很喜欢，就是其素质只能说一般。



▼纱迦称这款游戏叫什么"时空双霸"，我反正没有听说过。不过把本作看成是MD上顶级射击游戏，大家不会有异议吧？媲美街机的画面，还可以双打。可惜当时众多卡带都有死机的毛病。

▼又是一款我不认识的作品，还是NAMCOT的作品。











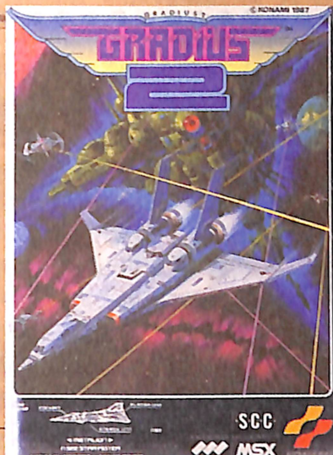
▲《超级街头霸王Ⅱ》的美版封面，第一眼看上去好像并没有找到那种熟悉的感觉，因为CAPCOM放弃了《街霸》的经典Logo，给人的亲切感大大减少。还好游戏移植度很高。

虽然SFC差不多比MD晚发售两年，但最终还是赢得了这次主机大战的胜利，这与强大的软件支持是分不开的。很遗憾，虽然SFC软件雄厚无比，但今天能够收集到的完整的SFC游戏封面却是寥寥无几。这次就奉献上几张比较有代表性的。











MSX作为SEGA的8位主机在游戏界仅仅是昙花一现。正因为这样，很多游戏都鲜为人知，比如MSX版的《MGS》，在国内有幸玩过它的人可能是极少数。所以这次刊登的许多游戏都是非常稀罕的。仔细了解一下，其实在MSX上也有不少经典的游戏系列，KONAMI、CAPCOM也在上面施展过拳脚，从封面内容来看丝毫不比FC逊色，可惜生不逢时……

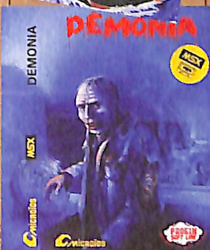
▲《魂斗罗》、《宇宙巡航机》、《绿色兵团》都有MSX版，KONAMI对待MSX可以说是倾尽全力，也算是仁至义尽了吧。

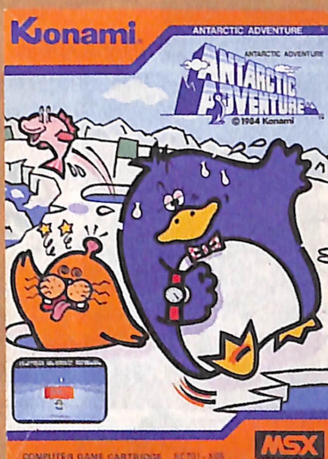


▲这张可以说是《恶魔城》最经典的封面，与FC版完全相同。









▲《南极冒险》竟然也登陆过MSX！看看游戏封面还真是够有创意的，它把游戏诸多特色都表现了出来。

▼这，这不是《马戏团》吗？和《南极冒险》一样，KONAMI的《马戏团》也是低K游戏中的精品啊，两者的封面也有很多相似之处。



世界上的游戏千千万万，以上这些仅仅是沧海一粟。其实手头上的精彩封面还有很多很多，可惜篇幅有限，无法一一刊登出来。好东西大家一同分享就会变成许多的快乐，以后有机会一定再将自己雪藏多年的好东西拿处来供大家品尝。游戏的世界分外精彩，封面的世界同样魅力无限。



◀同样是欧版《魂斗罗》封面，看起来比MD的要有魄力得多。



◀这就是传说中的《杀手学堂》，完全美式的封面。请注意画面右上方的"Only For"字样。

▼任天堂赛车名作《F-ZERO》将在世嘉手下复活，即将登陆街机和NGC。



文：阿修罗

YOU XI QUAN TIAN HOU

游戏全天候

同天幻梦 同人的魅力

同人，一个日本原创词汇，究竟何时出现已不可考证，但是相信只要是喜欢动漫和游戏的人就没有不知道它的！

同人志，指的是以原作（包括漫画、动画和游戏）的设定为基础，由FANS自由发挥进行二次创作的作品，包括小说、漫画等，也有少数FANS会制作同人动画、手办模型，而我们通常所说的Cosplay其实也可以归在同人的类型里，只不过他们的表达方式不一样罢了！创作同人作品的人就是同人，之所以这样称呼是因为他们通常都是某些同样喜欢某个作品的FANS，有着同样的爱好。

同人们因为有同样的爱好而集合在一起进行创作，但是如果只是简单地拷贝、临摹是无法被称为同人的！因为如果只是单纯地照搬原作，不仅表现不出同人自身的风格和思想，也是对原作者的不尊敬！除了用作练习的临摹稿以外，类似性质的作品都是被真正的同人们所不齿的。同人的最高境界自然是为原作品加入自己的精神，形似又神似、形不似（指的是画风不同而非画功差距而导致的）而神似都是相当厉害的，但是如果是单纯的画技高超则并不值得夸耀了，没有感情的作品是不足取的！



有的时候官方也会组织一些FANS CLUB，提供同人们以发挥的空间，但是传统的自发同人组织还是相当流行的。像《暗黑破坏神BASTARD!!》的作者萩原一至先生自己也经常参加一些同人集会，甚至推出了一些只在这些集会上才能找得到的特别画集。还有不少画家在正式进入漫画界之前就已经在同人领域内大名气了，最著名的自然是《绝爱》的作者尾崎南小姐了！

同人们通常会聚集在一起讨论、研究原作，或者进行全新作品的创作。有的同人会将自己制作的各种制品在专门的同人集会上进行贩卖，当然也有免费赠送、完全用作宣传的！不要小看这些活动，它在日本可是很流行的！而且在这里你绝对可以找到很多平时看不到的精品！

如果仔细区分，其实同人内部也分为很多种。按照我们比较常接触到的类型来说，就是男性向、女性向和健全。男性向自然指的是以男性读者为对象的作品，当中通常包含一些暴力、色情等因素；而女性向因为主要面向女性读者，所以在表现手法和题材方面也多以地老天荒的爱情为主，不过特别要指出的是，现在有很大一部分女性向同人作品都是BL题材的；最后所谓健全，就是指没有所谓性别和年龄限制，全部读者都可以阅读而不会产生心理障碍（指的是对暴力等要素反感）。

这次我们会为大家展示一些比较精美的同人作品，让大家见识一下日本同人的水平。同时这也有抛砖引玉的作用，希望国内的高手也能够投来优秀的作品，让广大读者一饱眼福！

真·三国无双



▲《真·三国无双》在同人界同样拥有很高的人气。



▶不知为何出现在三国时代的女娲娘娘。



◀唯美的张大官人。

▲▶为什么老把张大官人和徐晃放在一起。

塞尔达传说



◀暴力的塞尔达公主。



对于作者的画功不得不佩服。





▲◀▼实在太可爱了。





圣斗士星矢

曾经让无数少年感动的世纪经典。

▼据说是穆先生（汗）







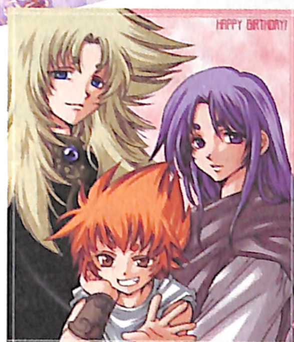












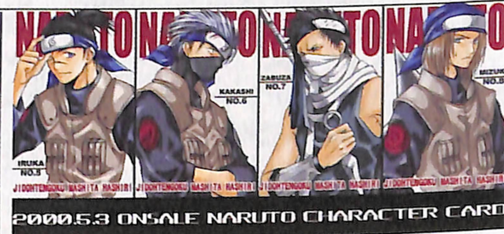




火影忍者

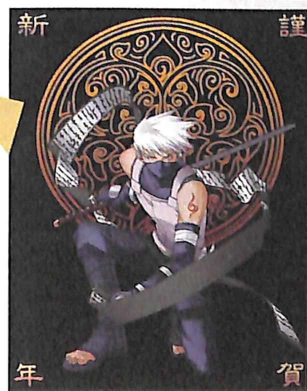


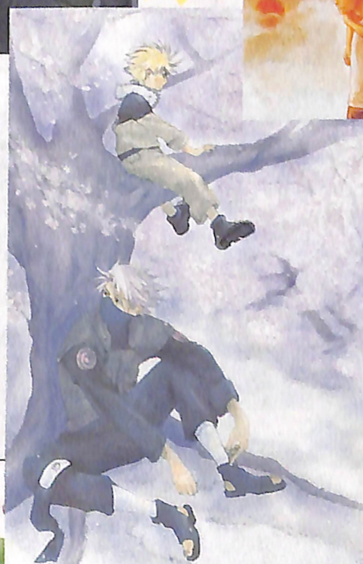




帅











▶乔巴也乱入《火影》？

同人剧院

X-FiLe之生化危机篇

档案编号：X173203
记录人：福克斯·莫德

文：冯暮雪

GOUKI点评



当《生化危机》遇上《X档案》，当史上最有名的异常现象案件调查员福克斯·莫德遇上了最危险的t病毒，会是什么样的情景？从某种层面上来说，《X档案》与《生化危机》的背景设定有着异曲同工之妙——同样的"阴谋论"，同样的层出不穷的无法理解的事件，同样的有着异常坚定信念的主角们。接下来的这篇文章就将带诸位进入这"美妙的假想世界"中——福克斯·莫德、斯考莉、烟鬼（癌人）等《X档案》著名角色悉数登场，如果诸位是X-Philes的话，当看到烟鬼出场的那一段时，也会激动老半天吧？嗯，我想在游戏中你是很难看到《X档案》与《生化危机》溶合的那一天了，所以，请珍惜这个千载难逢的机会，GOUKI大力推荐！

一、开端

在面对这样一座建筑时我感到十分的惊讶，尽管我早就听说过特雷弗（注1）这个60年代的疯狂设计师在美术上的天分，但我无论如何也无法将疯子与这座处处透着艺术光彩的房屋连在一起，就好像是中世纪的古堡建筑群在眼前复活了。

然而，这座古堡透出来的却没有一丝生气。

现在是1998年7月23日凌晨2点14分（注2），我在没有和斯考莉商量的情况下单独进入了拉昆市郊的亚克雷山区，调查最近在此山区发生的一连串怪事：5月20日在拉昆市郊发现被猛兽攻击死状凄惨的年轻女性尸体，之后在5月到7月不少民众在山区附近受到不知名生物的袭击，因而丧失性命。期间相继传出目击犬型怪物的事件，而在调查了死去女尸的死因后我初步判定伤口上有一种未知生物的唾液分泌，化验出来的酶分泌物等远远超出野狗或是狼等动物的标准值，因此在做出要么是外星生物、要么是受感染而产生异变的动物这两种假设后，我于7月中旬动身前往拉昆市。

拉昆市的市长直接示意市安全部门配合我的工作，拉昆市警局的局长艾隆斯很热情地接待了我，我谢绝了他留吃晚饭的要求并答应改天去他办公室详谈后给自己找了个住所，我注意到他的秘书有一点紧张，不停地擦汗，在我走之前还给了我一个眼色，我不知道这是否算一种暗示………

在第二天我到警局时发现这个警局与我平时那些警局有些不一样，我的意思是说这里的设计有一种仿古的风格，那些大理石柱子和在大厅里的水瓶座雕像让人产生错觉：以为这个警局刚刚从18世纪的欧洲搬过来，我到局长办公室坐下后仔细打量了局长办公室的环境，我留意到了一幅格罗兹的《牧羊女》，据我所知这幅画在伦敦拍卖所的起拍价是十万英镑，可能局长艾隆斯也注意到我在看这幅画，于是露了一个比较勉强的微笑："人总有一些不切实际的爱好，是吧！"



我说："那当然，有些爱好简直所费不菲。"

我继续观察着四周，发现一些怪异的雕像和油画，看得出局长是一个可以接受各种先锋流派艺术的人，比如一个像剥皮猩猩的雕像以及一幅描写人死之前被切割的油画，可以想象我如果把这些也挂在办公室的话斯考莉会敲破我的头。

我把目光从四周收回来："局长，我想听听您对于最近连续发生的恶性事件的看法。"

艾隆斯笑了一下："噢！每年的这个时候都是旅游旺季，有特别多的登山客和观光者，当然有一些没有做好安全措施的就不那么幸运了，我们一再强调过山区不同于城市，是可能出现一些猛兽的。"

"那您的意思是认为猛兽造成破坏的可能性会大一些了？但是我们观察到的伤口比较奇怪，伤口好像在愈合，我是说这种现象如果发生在死人身上，就比较奇怪了。"我继续追问。

"这个就有待于您的调查了，老实说这个已经超出了我们的能力范围了，这里的警力不是很够，我前两天还申请从总局调派一些人手过来呢！不过如果您需要什么帮忙的请尽管提出。"

"谢谢！"我略微表示了一下客气，我对这种绕着圈子把问题避开的回答方式习以为常了。

在离开时我遇到了那个秘书，老实说我对女性的相貌并不是很在乎，我见过最美的女人为了30万的财产把她七十五岁的老公分尸后放在冰箱里，而最丑的却捐了500万给南非的教育事业，但我还是不能不注意这个身形姣小，面上有一些红斑的女人，她似乎有一些紧张，在经过我身边时用一丝颤抖的声音小声对我说："如果想查些什么就别呆在城市里。"说完她就走了。

我呆在那里琢磨了一下她的话，为什么她如此紧张呢！而联想到山区发生的恶性事件和她说的那句话后我决定前往山区调查，但由于最近连续事件的影响，拉肯市的警力R.P.D封锁了山区，我费了九牛二虎之力才办好了一系列的手续，而我丝毫不怀疑这其中一定有人想拖延时间，于是在7月22日，我驾车前往亚克雷山区。

在开到一半时我就放弃了一直开到底的念头，高耸的各类乔木和灌木丛模糊了一些路径，我不得不拿了一些装备后弃车步行，走了4个小时后我来到了第一宗事故的现场，也就是那个被咬得残破不全的女性尸体所在地，四周的脚印都被抹去，天色也暗了下来，我在收集了周围植物及蚂蚁等一些动植物标本后准备动身离开，但不知道是否我的方向感在UFO事件后差了很多，我始终没能找到来时的路。

"见鬼！"我骂了一声，虽然身上的装备够我在这里消耗一夜，但在这种荒郊野岭独自过一个晚上可不是一件享受的事情，尤其是在有这么多恶性杀人事件后，不知道接下来会怎么样，以前有一单类似的伐木工人集体遭遇杀人虫的调查也

是这样的，老实说我并不喜欢每次都在夜晚来欣赏森林的景色。

注1：特雷弗是《生化危机》中洋馆的建造者，所有的密道和机关都是由他一手设计。

注2：这个时间是《生化危机》发生的前一夜，即《生化危机0》事件发生时蕾贝卡在安布雷拉干部养成所的时间。

二、接触

把我从朦胧睡意中惊醒的是一下类似爆炸的声响，伴随而来的是一阵震动，不用把耳朵贴在地面上我就能感觉到那种震动，像是一幢大楼突然倒塌了，我一跃而起，抓住枪套拿上外衣往震动的方向走去。

在黑暗的树林里行走并不是一件令人愉快的事情，我的手电筒虽然经过一些简单改造，但由于刚才睡觉的时候一直开着，所以现在电量所余无几，我考虑了一下，关掉了手电筒，但在关的同时我敢说看见了一个东西迅速地晃了一下接着又不动了，然后于是我重新打开手电筒，走上前去仔细查看。

映入眼帘的是一株我从来也没有见过的植物，高约有一米左右，枝茎肥大，呈绿色（注1），在我用手电筒照向它的时候我惊讶地发现它像动物一样闪躲了一下，老实说会动的植物我见过不少，但极少见到这种有动物怕光反应这么强烈的植物，我小心地打开钥匙上的折刀想采集一些末端回去做标本研究，突然那颗植物发狂似地用枝条打向我的手，我的手一松折刀掉在了地上，另一只手则迅速地拨出了枪，像指向恐怖分子一样指着它。

它重新停止了动作，只是一些小的末尾部分还缓慢地蠕动，我收起了枪，为自己的小题大作而感到吃惊，这无非就是一颗植物，看上去只要你不动它它也不会飞过来吃掉你，但这提高了我的警惕性，在中国东北，日本731部队进行过细菌战试验的土地上我发现过这种异变的植物，通常都是被感染或是受过辐射的物体上才会出现这种动植物特性混淆的现象，被接触到的东西除了异常变大或变小外，还会有惊人的攻击性，这可能与细菌战的主题有关，毕竟做任何试验最终目的都是要攻击人。

我放弃了采集标本的念头，小心翼翼地继续往前走，沿路经过的地方都没有什么异常，只是空气中弥漫着一股不新鲜的味道，照常理说植物多的地方空气应该比较清新，但这片森林看上去完全相反，而在不远处适乎有一片灯光透了出来，这大大加快我的步伐，终于我走到了开始时提到的这个怪异的建筑物外，在叫了两声后我确定这个古堡内没有人应答，便试图推了推门。

令人兴奋的是门应手而开，毕竟呆在一个空房里也比呆在那个树林里感觉要好一些，更何况在见识到那株变异植物后我提高了警觉性，因为



我不知道是否有动物或猛兽也被感染，如果呈现像刚才那株植物一样的攻击特性的话，那我倒是很好解释为什么会有那么多的游客失踪和死亡事件，只是我一定要弄清楚，这种生物变异的现象到底是自然界的一种反常呢还是人为的生化物质泄漏。

在空旷的大厅里巡视一周，我不禁咋舌于这间古堡主人的奢华，在万年烛烛光的照耀下，到处都是名贵的艺术品和油画，看来古堡的主人一定是一个收藏家，这不由得让我想起了拉肯市警局，看来这个城市虽然很小，但被一些神秘的东西联系着，我静静地沿着四周踱了一圈，发现除了灯火通明显得异常外，还有很多的小装饰品上都会刻着一个伞型标志，并标明"安布雷拉干部疗养所"的字样。（注2）

"安布雷拉……"我轻轻地念着这个并不陌生的名字，资料像电脑调用数据一样飞快地在我脑海里过滤、显现：安布雷拉成立于一九六八年，是一间国际化的大型制药公司，以生产抗生素和各类对菌用酶制物为主，其产品被广泛运用在各种领域，甚至在1991年海湾战争中美军也试图通过安布雷拉的生化毒素来控制战争局面，而到了1996年后公司运作全面转入地下运作，说实话我关心的倒不是这些表面上的运作，据X-File记载，在安布雷拉成立初期公司对于生化兵器的隐性研究就已经走在世界的前端，但随之而来的是公司几位高层干部的失踪案件，两位创始者之一爱德华·亚西福特离奇死亡、继承其父遗志的亚历山大在建立了南极研究所后也失踪，而像是论证宿命一样，十余岁的天才少女研究员阿莉西亚也列入了失踪者的名单，其中还包括之前这间传说中的洋馆建造者——疯狂的天才建筑师特雷弗一家三口的失踪，有人曾见过他妻子杰茜卡和女儿丽莎（注3）在拉肯市的这个山区出现过，但自从山区出现一些凄厉之极的惨叫后便再也没有人看到过这些人的存在，看来我不小心踏入的这个未知地域有着很多美妙的传说……

黑暗中突然传来"咔嗒"一声打断了我的思路，我快步走向发出声音的地方，发现大门被人反锁了起来，而用枪打破这6寸厚的钢板显然是不明智的，于是我就像一个恐怖小说的主角一样陷入了一间阴森的一去不能回头的秘室，如果我不为自己找一条出路的话，恐怕我就只能在这里度过我的余生了。

但是现实往往与理想是相反的，毕竟现代的通讯工具不可能在古典式的恐怖小说中看到，我拿出了手提电话，拨通了一个熟悉的号码，响了三声后斯考莉的声音响起："莫德，听说你现在在拉肯市调查野兽袭击人？"

"是的，我很高兴在这个山区信号比较强，不然我就要被活埋在一个艺术殿堂里了。"

"噢！天哪，你……"

"不要急不要急，斯考莉，听我说，我暂时没有什么生命危险，相反回来后我的品味一定会上升一个档次，不过这里的情况很奇怪，像是被一种细菌或是病毒感染了，有一些植物变异了，而其他收集的样本指数也高得出奇"

"听我说，莫德，我现在马上过来。"

我的话语被隔壁房间的一阵响声打断，看来这个别墅并不那么安静，我对斯考莉说："刚才我看到古堡外有一大片空地，如果开车的话肯定进不了森林，现在有一些情况我得去处理，视情况而定你要不要调动一架直升机，记得带上一包瓜子（注4）……"

我挂断了电话，独自走向发出声音的那间房间。

注1：英德是红绿色盲，所以他分不清红色和绿色的区别。其实应该是红色的。

注2：据资料显示，《生化危机》中的洋馆原本是用来作为安布雷拉的干部度假用的。

注3：丽莎就是《生化危机》中那个被戴上手铐一天到晚叫妈妈的女性谜之实验体。

注4：英德不吸烟，惟一的不良嗜好就是一天到晚嗑瓜子。

三、迷惑

我轻轻地打开发出响声的房间门，迎面而来的是一个极其美丽的雕像，如果我没记错的话这应该是那个"曙光女神的宽恕"，但这个雕像为什么那么眼熟，好像我在哪里见过……（注1）

把眼光从雕像上收回来，我才发现四周也都是些名贵的艺术品，一些残旧的油画及古董花瓶堆放在房间的一个转角里，我试图从中间跨过去，但类似于在大厅时听到的声音再次响起，这让我提高了警惕性并拔出了手枪，转角处阴暗的灯光把这个充满艺术气息的房间衬托得有些恐怖，看来艺术也要在适当的场合欣赏，我有些同情罗浮宫里的守夜人了……

玩笑关玩笑，事实上对于即将发生的事情我还是很小心，这也是为什么我在看到一些情况时能够控制得住自己不至于叫出声来的原因，我已经走到了这个储物室的角落，在这里我发现了第一具类似人的尸体，我说它"类似人"是因为腐烂程度令人吃惊，一般情况下尸体会在开始死亡的时间僵硬，然后软化后会慢慢发涨，放出尸气后腐烂，尸体的头只有一半……

带着疑问我用手上的枪碰了一下尸体的头，接下来发生的事情让我目瞪口呆，只见那具尸体慢慢地坐了起来，我说它"坐了起来"是因为它绝不像我看过的尸变那样猛然动一下然后归于沉寂，而是像人一样慢慢地用手支地，然后仰起头、如果那还算头的话，眼球早就烂光了，但只剩那一个空空的眼眶望着我也不是一件好受的事情，如果不是平时看斯考莉解剖死人看得多，我早就忍受不住了，但是面对会活动的死人也是第一次，所以我完全不知道该怎么做，只能看着它一步步走向我。

"不要再过来了。"我试图与这具谜之生物沟通，并用枪指着这生物。

但尸体完全不理会我在说什么，还是慢慢地向我走来，喉管还发出一声声不知是呻吟还是嚎叫的声音。

"如果被它碰到了绝对不会是一件好事"我正这样想着，尸体已经抓住了我的衣服，然后把只剩一半的头凑过来，看上去好像是想咬我的脖子，我连忙用力把它推开，用枪指着它的脚："别动，再动我真的开枪了……"

看上去它也不像是能听懂我在说什么，我对准这个物体的大腿开了一枪，试图让它受伤倒下，奇怪的是它中枪后顿了一顿，接着若无其事地继续向我走来，我又朝着它的另一条腿开了一枪，它还是顿了一顿后继续前行，我再也不能忍受这样的情况了，毕竟人的忍耐力也是有限的，我朝着它一连开了几枪，它顿了一下后终于倒下并流出大量的绿色（注2）体液。

为了确保该尸体没有活动能力，我等了五分钟才走上前去，毫无疑问该尸体被我打中后流出来的绿色血液是血，但是为什么一具死尸会有这么多的鲜血呢？还有就是这具尸体无法接受任何外部信息，只能行走和做出进食的动作，这不合常理，惟一的解释就是该具尸体的脑部其他功能已经完全丧失，只有生理机能及体内细胞的繁殖速度惊人，这是一种病毒造成的后果吗？是谁能研制出这样的病毒？

带着这样的疑问我走出储存室，打开一道门后是一条长长的曲型走廊，原本温暖的灯光在刚才的事件影响下，显得十分微弱，两边的玻璃窗都拉下了铁闸，地上一条长长的血迹让人觉得触目惊心，也同时让我相信这里绝对不止刚才我看到的一个"人"，继续开了下一道门后我发现自己很难辨清方向，这证实了我开始的判断，特雷弗建造这个古堡绝对不仅仅用来作为安布雷拉干部的度假场所，很显然是为了掩饰一些什么才故意让外来人员模糊对于方向的概念。

我喊了两声后扭开了门，一个比刚才那个腐烂程度稍逊的"人"迎面扑过来，虽说有准备我还是没能避开，被丧尸在手臂上狠狠地咬了一口，伤口不深但血马上渗了出来，我用脚结结实实地踹在它的肚子上，它的眼珠子掉了出来后整个身体掉入了浴缸的水里挣扎了两下没能爬出来（注3），我也想节约我不多的子弹，于是赶紧把门关上，这看上去像个一点也不好笑的笑话——我就这么轻而易举地被不知名的生物咬了一口。

想到这里我转过身去，却发现一支黑洞洞的枪口已经对准了我的头，我只得把手举起来，被对方拿走了手上的枪。

一个穿黑色警服，胸前印着"S.T.A.R.S"的中年男子警惕地望着我，我连忙表明自己的身分："请别开枪，我是隶属于F.B.I的特别案件组成员福克斯·莫德，我来是调查这里的野狗杀人事件……"

在看完我的证件后，中年人缓缓地放下了枪，并把我的枪还给了我："我叫恩里克（注4），是S.T.A.R.S特别警队的副队长"……

注1：大家是否觉得警局大厅里的雕像与洋馆一楼放地图的雕像有点相似呢……

注2：实际上红色的。

注3：就是那个在1代中拔开水栓爬出来的丧尸，如果选吉尔的话一脚踩爆头，如果是克里斯的话就要浪费几发子弹了……

注4：S.T.A.R.S小队的另一位队长，瑞贝卡的队长

四 恶化

"能不能告诉我发生了什么？"我把枪放入枪套，注视着这位刚刚认识不久的男子。

他缓缓摇了摇头，一下子坐在了地上，刚毅的脸上带着一丝疲倦，一双眼布满血丝："我们也不知道，我和我的队友失散了，本来我们在调查关于拉昆市郊野兽杀人事件，但在调查的途中我们的直升机出了问题，迫降在树林里，而在树林里我们又发现了一个杀人犯逃跑了（注1），我们怀疑他会沿着火车轨道寻找有人的地方再次下手，所以沿路一直跟来，但队员分散后迷了路，和我一起的斯卡特在树林里被一个身高三米多的人形怪物打穿了腹部，而我的枪对它完全不起作用，还好它行动不快，我一边开枪一边逃，才来到这里"……

说到这里他顿了一顿："上帝，我从来没有见过这么恐怖的东西，全身泛白，心脏在外部跳动，不怕枪击，没有痛觉，左手比钢刀还要锋利，我也见过不少死人现场，但看到斯卡特肠子也流出来了的惨况，那简直可以用噩梦来形容，我根本没能起任何作用，只能眼睁睁地看着他死"

恩里克从怀里掏出一个小酒壶，喝了一口，少量洒在他的络腮胡子上，看得出他对队友的死很在意。我安慰他："过去的事情别想太多了，现在最主要的是我们如何逃出这鬼地方"。



恩里克注视着我，发现了我手臂上的伤口："你受伤了。"

"是，刚才被一个活动的尸体咬了一口，不过不碍事。"

恩里克从怀里掏出一卷纱布丢给我："我知道，我也遇到过，这种东西好像不怕枪，你如果再遇到的话试试打它的头部，这是我们队中的军医瑞贝卡在临走前给我的，说是怕发生什么意外，现在我却更担心她，她身上的武器不多，如果遇到刚才那个怪物恐怕……"

我照他的意思把伤口简单地包扎了一下，他又站起身："我得去找我的队友，我相信他们当中一定有人还活着，说不定是吉斯，他是专门负责我们小队重型武器"说着他看了看窗外："我

要为我的队友讨回一点公道。”

恩里克丢给我一把短刀和一个弹匣：“大厅有两条通路，我心里还有一些疑点，我们分头行动吧，这房子也很古怪，而且刚才我收到队长威斯克的通讯（注2），他说还有其他生还者，我必须尽一个队长的责任。”

我朝他竖了竖拇指表示明白，他转过身去打开房门，想了想又转过头来看了一下表：“现在是凌晨4点12分，我们约好8点钟在大厅集中吧……如果我们还活着。”

我目送着他关上房门，职业的特点让我开始分析他说的话中有没有值得特别注意的东西：为什么要单独行动呢？难道他的疑点未确定前不愿意告诉其他人，会不会和他的队员有关呢？

带着种种疑问我回到大厅，打开左边的门是一个很大的饭桌，经过一个走得不太准的钟，尽头处挂着一个家族的纹章，但休假的别墅里为什么要挂家族的纹章呢？在纹章旁我找到了一处说明：爱德华·亚西福特（注3）（1921——1968），始祖的发现者，而纹章下面的火炉灰表示这幢房子起码有超过四十年的房龄。就在这时隔壁房间传来一声关门声，“恩里克！”，我叫了一声，没人回应，打开房间又是一条长长的过道，但与刚才不同的是没有一盏灯显得特别阴冷。

刚才应该不是恩里克，因为他走时的方向是大厅的另一边，而地上点点滴滴的血迹表示这个“人”受了伤，我不敢确定的原因是因为我不知道是否又是刚才那种尸体，如果那种尸体是被病毒感染的人体的话，那我就更不敢确定这种病毒的传染方式是在空气中散布、接触还是血液传染，想到这里我不禁解开包扎好的伤口查看刚才被那具尸体所咬过的地方，令我大吃一惊的是伤口居然不见了，只剩下一处黝黑的紧缩像刚刚动过手术后缝合的地方，一条黑线由受伤的左臂沿颈部静脉一直延伸到右臂，在那里又一次让我惊讶的事情发生了，居然出现了一个跟刚才被尸体咬后一模一样的伤口，这就是说：伤口会走！

我不禁有些后悔没有斯考莉在身边，如果她在一定能分析得出我被感染后的病理走向，但现在顾不了那么多了，要么就是在病毒把我变成一个像刚才尸体一样的东西前逃出去，要么就是作为标本让斯考莉在解剖时有更彻底的价值，我苦笑了一下，还是第一种选择更有吸引力一些吧！

黑暗中我没有注意到一具像刚才看过的腐尸已经悄无声息地站了起来，当我发现的时候，他已经向我扑了过来，但这次不同的地方在于他直接就朝我的颈部大动脉咬去，这给了我一个很好的闪避机会，而恩里克的话同时也在耳边响起：“这种东西好像不怕枪，你如果再遇到的话试试打它的头部”

在对准头部开了3枪后尸体缓缓倒下，流出了大量的体液，我轻轻地用手按了一下两边太阳穴好让自己冷静一下，走向那具尸体。

之所以我想走近它，是因为它不像其他尸体腐烂得那么厉害，把尸体翻了过来，被撕成了一条条的衣服依稀可以辨认出是一件医院或研究所的研究服，而胸前别着的胸卡上则写着：肯·金斯、研究员、编号17305，看来是研究所的所员可能性会大一些。

那具尸体猛然挣扎了一下，我一下子往后倒在地上，被一具尸体吓成这样倒也是头一次，我自嘲了一下，但事实上那具尸体好像并没打算吓我，而是真的站起来了，我说好像是因为突然之间视力一片模糊，手臂上的伤口一下子像冰一样冷，一下子又像被火烧过一样灼热，头也一阵阵晕眩，“不会是现在就发作了吧！”我心想，但现实往往是无情的，在失去知觉之间我最后看了这个被称之为肯的尸体一眼，心想很快就轮到我咬你了……

注1：玩过《生化0》的人都应该知道这个人了吧，不多说了。

注2：事实上恩里克是有跟威斯克联系的，但是威斯克后来故意切断了与Bravo小队的联系好骗Alpha小队进去。

注3：事实上这幢别墅的物业是属于Umbrella中掌握极大权力的奥斯威尔·E·史宾塞所有。

五 觉醒

冰凉的水珠打在我的脸上，朦胧中睁开眼，周围有草、树叶和……墓碑，这么说我已经离开那间古堡了，但是我是怎么离开的，我现在又在哪里？看了看手臂上的伤口，发现肿已经消了，黑线也已经消失不见了，这么说，是病毒被抑制了……

我挣扎着爬起来，身边是潮湿的泥土，风将枯树吹得呼呼作响，摸了摸身边，枪和手机还在，远处已经微微露出了曙光，看来很快就到早晨了，手机上有一个未接电话，是斯考莉的号码，可能是在我昏迷的时候打的，我试图再拨号，却发现手机出现了故障，无论我怎么拨也拨不通，干脆放弃了这个希望，看来真的开始有点像恐怖片的剧情了，主角被困在一个未知的地段，周围是一大堆异形……

幸好在FBI接受的心理训练让我没那么灰心，但在迷失了方向感之后我也不知道该往哪个方向走，只好沿着惟一的小径穿过黎明前的这片树林，地上有不少烟头，这让我有了一丝希望，看来应该有人在附近。

穿过一扇虚掩的小门我来到了一间小木屋，事实上我已经不希望能够遇到一个活人了，但打开小屋时我还是忍不住叫了两声，周围燃着的火炉和没有灰尘的床都让我相信这里应该有人在住，但空荡的房间里除了我的脚步声外就只有风吹过门缝传来的呼呼声，桌边有一些残破的布娃娃，手脚都被人折断后再缝上，还有一些残留的糊状食物，我闻了一下后摆在桌上，看来这家人要注意改善伙食的问题了。

我继续观察屋内的其他设施，有一口水井，水井里没有水但有一个梯子直通底部，这是个奇怪的现象，很少见到在屋内打井的人家，梯子连在井口的边沿显得十分光滑，看得出有人长期使用，就在我不断思索的时候井底却突然传来一阵阵嘶哑的嚎叫：“啊……啊，啊……啊！”听上去不像是那些声带已经烂得差不多的腐尸所能够发出的。

我把枪轻轻放在枪套里，丢了一颗石头到井中，听到意料之中的“嗒”一声后转过身去往下爬，爬到一半就发现井实在很深，而且周围的青苔已经有些厚实和干枯了，说明这口井也已经长期没有使用了，这也避免了出现“深井水怪”这样有意思的可能，当脚踏上实地时我吐出一口气，井底仍然有水，但水位不深，而且趟过这滩水的尽头处居然有一间房间，明晃晃的烛光下，一堆古怪的雕像和残缺的木偶被零乱地堆在角落，蜡烛是刚刚点燃的，一个类似神龛的木箱里放着一张照片，照片上一个年轻的金发女性带着一个小女孩，上面写着杰茜卡、丽莎1974，女孩脸上洋溢着幸福的笑容，照片虽然有些陈旧，但看得出经过精心的保存。

就在我仔细端详照片的时候，刚刚经过的水面突然产生了一阵波动，一只很大的两栖类生物（到后来我才真正明白大的含义）跳了出来，并很快地跳了开去，嘶哑的叫声再次响起：“哇……啊、哇……啊”，我在阿尔及利亚调查奇怪蚁章一案的过程中，当地人曾经教过我一种通过叫声辨别情绪的方法，而这种起音较高的一般都是用来表达一种呼唤或者悲伤的情绪，幸好我已经不用在这里猜测来人的意图了，因为我即刻有幸见到了这只生物。

我说生物是因为我无法根据所看到的肢体现象来判断这究竟是一个人还是其他的什么，四肢已经没有肌肉只剩粗大的骨节支撑，身体有少部分腐烂的迹象但不断地在翻腾，好像腐烂又愈合然后再腐烂的样子，而我说有幸是因为我不幸地见到了它的脸，那实在不可以算是一张人脸，如果说之前的腐尸还有一个脸部的大致轮廓的话那我就只能说这张脸好像是用几张人脸的皮缝在一块的，它用模糊的眼睛望着我……手中的照片。

我试图与它沟通，但还没说话它就凶狠地用手上的东西往我头上砸来，我这才看见它的双手被一副手铐铐在一起，我猛一个侧身闪过后它又望着我，眼里面全是凶残……会愤怒说明这个生物是有智慧的，与此同时我想到了一个与它沟通的好方法，把照片轻轻地放回那个木箱上，并静静地望着它。

一瞬间它眼里的凶残表情就消失了，取而代之的是一种悲哀，我举起双手表示没有敌意，然后往照片方向划了一个十字，虽然我不信教，可能它看懂了一点我想表达的意思，它不再望向我，由于双手被铐在一起，所以举起双手也学我一样在胸前划了一个不成形的十字，口中含糊不

清地叫着："啊……啊"它那就快连在一起的双眼中甚至流出了一些分泌物，像是眼泪。

我对它的身分就更有了一层把握，我轻轻地叫它："丽莎"，不知它听懂没有，但它转过头来望着我，脸上（如果还算是脸的话）那几层脸皮轻轻抽动。我们就这样对望着，我还试着用其他的语言跟它沟通，但它没有更多的反应，停了一会儿后它转过身去，并挥了挥双手，意思好像是叫我跟着它。

老实说如果不跟着它，我很难想象这个洞穴有这么大，看得出有些路是用不规则的器具挖出来而不是建筑工人挖的，在经过了一条长长的通道后，我发现有一具被链条锁住的石棺，为什么要摆放一具石棺在这里呢？而它似乎不愿意走了，挥动双手叫我继续往前，自己则趴在了石棺上久久不动。

在确定了它不愿意继续前行后，我一个人登上长长的阶梯，上了几层后是一道锁住的铁门，我打开随身所带的万能钥匙，拨开机簧后打开铁门，转出来后赫然发现自己回到了古堡的大厅，而时钟则刚刚显示 8 点。

8 点，我猛然想到同恩里克的约定，就在这时右厅的门打开了，一个人慢慢踱步出来，却并非我想象中的恩里克。

"莫德"他叫了我一声，同时传来淡淡的烟草味道……

六、真相1

他的脸从黑暗中慢慢浮现出来，三支手指拈着一支烟，他把烟放到嘴里吸了一口，烟头亮了一下又重新黯淡，在烟雾和黑暗中我看不太清他的脸，但我知道是那个一直在我身边阻挠我寻找真相的人。

"相信我，在我还没有找你算账之前你会先死于肺癌。"

他脸上的肌肉抽动了一下："我还有肺吗？"说完又猛吸了一口，"对于这个世界来说，人的生命是卑微的"。

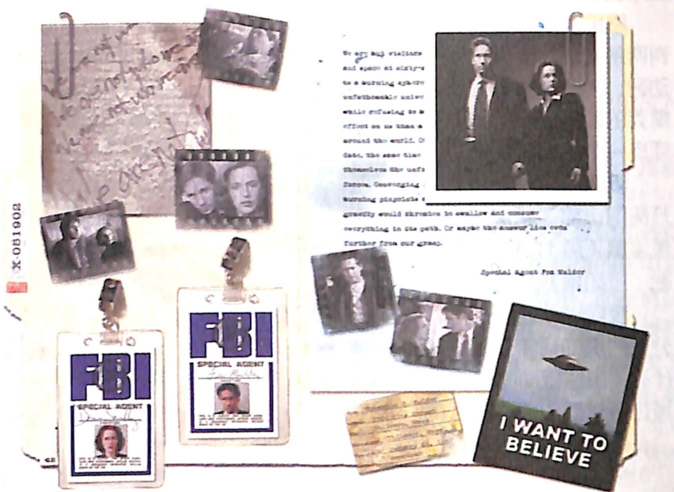
"听我说，莫德，这件事情你最好不要插手。"

"为什么，为了那些你所谓的外星移民者？"我反问他。

他挥了挥手阻止我继续盘问下去，自顾自地说道："在 1953 年，我们几个刚刚被特赦，怀特和我、还有另外几个生物学家比较在意外星生命，但与此同时，在日本进行细菌试验的那几个家伙也被赦免了，他们则进一步研究细菌在人体上所能产生的种种变化，因为人体的线粒体经过某些细菌感染后，能够发出比平时大得多的能量，而在普通情况下这些能量无法发挥就会对人体的细胞及组织造成伤害，这就是你刚才看到的肌肉腐烂及再生现象，但这几个病理学家认为在特定的溶液下保持细胞的完整，则线粒体所产生的能量就可以使人体产生一些异变，比如说肌肉的再生能力变强、肢体变粗、手或腿进化成为武器、不怕疼痛、细胞增殖迅速、具有攻击意识等……"

"于是你们就拿这些人做试验？"我反问他。

可能他感觉到我语气中隐藏的激动："不，我们兵分两路后他们开始的研究并没有从人开始，这是所有科学界的禁忌，他们找了许多动物，包括老鼠、青蛙、蛇、昆虫和猩猩，但试验以失败告终，他们无法找到合适的可以阻止细胞破裂的溶液，因此也无法进一步确认线粒体产生的能量有多大，而与此同时，我们已经对外星生命有了初步的了解，他们几个全世界最优秀的病理学家对此事耿耿于怀，直到始祖病毒的出现。"



"始祖病毒？"

"是，这是当时的两位美国科学家提出的概念，其实种种最伟大的发明都是在不同的领域做相似的事情，电灯、蒸汽，无不如此，只不过我们只记住了最早成功的那几个人的名字，就在我们的病理学家对线粒体一筹莫展的时候，史宾塞和另一个叫亚西福特的家伙已经成功研制出可以控制线粒体能量发挥方向的病毒，他们把它叫做始祖病毒，这和我们的科学家所走的方向有异曲同工之处，只不过我们是研究控制细胞破损的方法，而他们两个则研究不让线粒体破坏细胞的方法。"

"结果如何？"

"结果就是我们很快派人溶入了他们的研究当中，史宾萨是一个很聪明的人，他知道什么是对他有利的，所以他投靠了我们，而亚西福特则没有那么好运了，他想一个人独占成果，其实在我们看来，科学界哪里能容纳什么秘密……"

"他死了？"

"不，因为他在病理学上的天分，他正好适合我们几个的基因改造计划，所以我们把他关起来，利用他的基因做了他的下一代出来，可惜那时候的试验成功率很低，他的儿子是一个比较聪明的人，但离我们的想像还有距离，但后来我们发现隔代遗传的基因会比较有效，于是我们又利用他儿子的基因造了两个他的后代，是一对孪生兄妹，哥哥是一个失败的作品，但妹妹却是举世公认的天才。"

他顿了一顿，摁灭了一个烟头："在几位世界顶尖的病理学家的帮助下，史宾萨的研究开始上轨道，在前不久的一次机缘巧合下，终于研制成了 t 病毒，也就是你刚才看到的那些腐尸？"

"t病毒？它能用来做什么？刚才那些东西的确具有攻击意识，但事实上它们太脆弱不堪一击，这有什么价值？"

"刚才你看见的只是被 t 病毒感染的研究员，他们都是在不知情和没有药液控制的情况下才会变成这样，他们的细胞由于没有受过我们研制的特殊药液浸泡，身上的肌肉和细胞无法承受线粒体的冲击而破损，他们的脑部细胞也完全损坏了，所以他们只是一具会活动的咬人僵尸而已，不会思考没有智慧，无法执行我们所安排的命令，就像我们一开始试验出来的那些人一样。"

"这么说，你们最后还是采用了人体实验。"

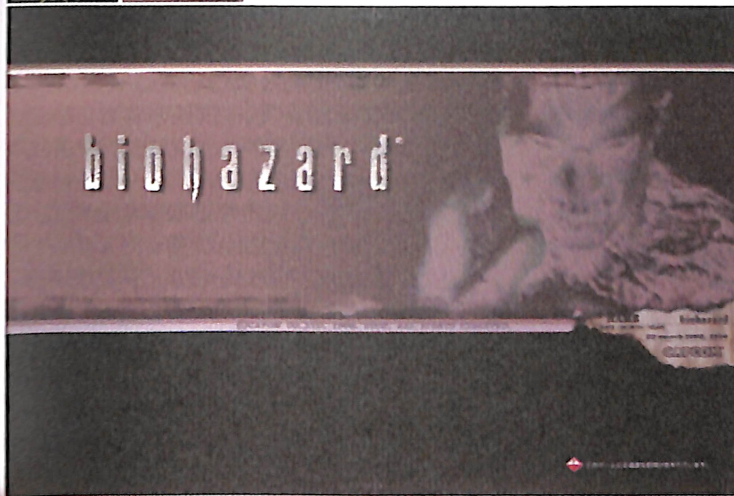
"这是当然的，你想想那些死囚犯如果知道自己的生命突然之间变得如此有意义甚至会对整个人类的历史产生影响的话，他们也不会再抱怨什么的吧！当然我们是在两栖类和类人猿身上做了千百次试验后才开始用人做试验的，而为了不引人注意，我们创办了安布雷拉这个企业。"

"这个跨国企业的幕后还是你们？"

他笑了一下，点燃了一支烟吸了一口："那当然，你认为一个这么大的企业在地下搞人体试验背后没有美国政府是可能的事情吗？我们在拿外星基因试验的时候也会提供一些帮助给他们，就这样他们的研制才刚刚开始，具有攻击意识并不是很难改变的，最主要的是要求把身体改造得适合各种恶劣的环境，能够不怕大多种杀伤性武器的攻击，还要求在不破坏脑细胞的情况下，因为如果脑细胞完全破坏的话该生物就不具有任何智力了，是个废品，在海湾战争时我们已经投入了部分经过基因改造的产品，我们寄与厚望的两栖类到头来是最失败的，它们几乎没有耐过一天的风沙就全部死了，但暴君的初代试验品却显示了强大的威力。"

"暴君？"

"这是一个代号，我们在身体基因和结构特别强壮的人当中挑选出一批极为优秀，这批人很少，所以试验要求万无一失，但一开始我们还是失败了，我们甚至改造出了身高十五米的人，当



然由于很容易变成靶子所以没有太大的实际意义，事实上我们最后还是基本成功了，虽然还没有太多的智慧，但初代试验品已经可以操纵部分简单武器，不怕枪弹，肌肉再生极快，在沙漠行动中甚至被伊拉克人称之为恐怖的怪兽，但是那是在欧洲我们的总部，在这里的最多只是一些半成品，而且由于一个内部奸细和一个蠢货，这里出现了病毒泄漏现象，我们也不得不放弃这里的试验，这就是我叫你不要继续下去的原因，你寻找到的只能是一些空白的残缺真理。”

“真理，你也配说这个词？”

“莫德，你是不会明白我们这种人的心情的，你一心想追寻你所坚持的真相，但真相是需要历史去说明的，你可能会认为我现在所做的人体试验不人道，但对于将要发生的未来做出正确的预计，并努力为人类留一条后路，这就是人道，就这一点来说，你并没有可以坚持的地方。”

“人类的历史将会怎样，每个人都会给出不同的答案，你没有权力为了自己的答案而用别人的生命做试验，就算是真的会有你所说的未来，那也不是大多数人想要的，你和你的背后那群人终究会被人遗弃的！”我开始有些激动。

“可能吧！但在这之前，我们还想尽最后的努力啊”他说完后开始转身走向大门。

“离开这里吧！我已经通知了你的搭档，她会尽快来这里接你，而我也必须去处理一下那个组织内的害虫。”

“等等，你为什么要专门来告诉我这些。”我问

他转过头来，吸了一口烟后丢掉烟头：“因为我想你好好地活着，起码活到看见我正确的那一天”

他没有理会我的呼喊，开门走了出去，我刚想跟着他，却发现大厅的吊灯微微晃动，一个巨大的身影直扑而下，我连忙就地滚开，怪物的利爪在地毯上划出长长的沟痕。

一个身长三米多的白色人形直视着我，这可能就是那个所谓的“半成品”了，但我一点也看不出它不合格的地方，怪物的嘴部裂开露出白色的犬齿，左手的肌肉已经进化成了长长的刺状物，我拿出手枪开始射击，但正如他所说的那样，普通的武器对它没有起到任何作用，他的手一挥，我便被连人带枪甩到一边。

我努力着挣扎起身，他则缓步向我走来，像一只野兽望着它嘴边的小白兔，就在这时另一侧的门开了，我和那只怪物同时望向门口。

“恩里克！”我叫道

“嗯！”回答我的同时恩里克手中的大口径沙漠之鹰枪口也冒出了灿烂的火花……

六 真相2

白色怪物胸前被开了一个直径4厘米的小洞，洞口冒着烟，可能它也没想到有人在背后攻击它，反应迟钝地转过身去看恩里克，“怪不得叫半成品”，我心里一边想着，一边拔出枪来朝它的头部连开三枪，怪物猛一个转身，我连忙蹲下，尖状的指刀险险从头顶掠过，恩里克抓紧时间往它头部开了一枪，把它的头部也打出了一个血洞，同时我注意到怪物胸口的小洞已经开始收缩，看来再生能力果然比一般的生物要强得太多了。与此同时怪物可能觉得同时腹背都受敌是一件很被动的事，它径直向恩里克扑去，但由于速度不快轻易被恩里克躲过，但怪物并未进一步进攻，而是撞开身边的门逃出了大厅，我准备追出去，而恩里克叫住了我。

“别追了，我们手上没有大一点的家伙，很难击倒它”

我转过身来注视着恩里克，而他则一下子坐在了地上，看得出他的体力已经透支了不少，大滴大滴的汗珠从额头渗出来，身上也有大大小小的伤口，他刚才的日子绝对比我难过很多。

他掏出身边的一个扁壶咕咚咕咚地喝了几口，喘了口气：“这是一个阴谋，莫德……”

“阴谋？”虽然我听完了烟枪刚才的一番话，却并没有对我起什么帮助，对于研究所的建立、试验体的去向等我还是一无所知，更何况我也不能完全对一个老狐狸抱着信任的态度，而恩里克所谓的阴谋更是让我不解。

恩里克没有说话，只是递给我两份文件，一份是署名为“阿尔伯特·威斯克”的研究解析书，一份写着“G计划（草）”的草稿，有“威廉·柏肯”的名字，前一份比较陈旧可能有十年以上的历史了，而计划书则比较新，看得出是近期的作品，我打开看完后比较震惊，而由于无法全部记下来，所以我只能就我所记得的来简述一下：

1. 伊波拉病毒：如果一个人被伊波拉病毒感染了，他的死亡几率是90%。这种病毒能够在10天内破坏生物体的物理结构，直到现在人们还没有发现治疗的方法。病毒特征：一、伊波拉病毒在一段时间后就会自行死亡，也会在接触到太阳光的时候马上死亡。二、伊波拉病毒杀死它宿主的速度如此之快以至于没有时间来感染其他人。三、伊波拉病毒必须和人进行物理的接触才能传染，这样它就很容易被隔离。

2. 始祖病毒：这是一种能重组人类DNA的病毒，其原理是利用细胞内线粒体的能量改变人体内细胞的组织结构而使人体产生变异，其冲击性的力量使得始祖病毒有着非常的潜能，但与些同时始祖病毒也有其难以改善的缺点：一、不稳定，很容易使感染的物体脑细胞组织损坏而达不到应有的效果，二、怕光，与伊波拉病毒有相同的弱点，这使得大范围的使用这种生化武器变为不可能，三、可以变形，改变感染物体表面细胞的形状而变成任意的形状，但前提是该物体的脑细胞一定要存活而能够正常运作。这一是始祖病毒真正的功用所在，也是人体改造计划的基础。

3. t病毒：由伊波拉病毒和始祖病毒两种病毒综合研制出来的新型病毒，也是可以归入最原始的生化武器的一类，综合两种病毒的优点而研制出来的新型病毒具有不怕光、可以使人身体产生武器化的变异、再生能力强及具有初步的意识这一些显著的优点，还有就是我们发现在单一物种身上试验的效果不如在稼接物种身上试验的效果好，最新试验品代号为“猎杀者”。

阿尔伯特·威斯克

G计划（草）

在经过那几位神秘的人参与后，我们终于在G上有了一定的突破，并且这种理论很好解释G和t的某些不同，“G”和“t病毒”有一些不同的原因是宿主会本能地对病毒做出反应。突变将很容易发生因为DNA会对病毒敞开。但这只是在病毒自己身上而不是在宿主身上。

就算病毒导致了一些形式的变化，宿主的DNA突变却是很少的情况。如果有类似于辐射的外界因素，“G”会使宿主不断突变直至死亡。

当然有些情况和t病毒的效果非常相像。当一种生物武器被放在一块特定的区域里时，宿主内的病毒会导致一些形式的突变这已经被证实了。但是要产生这些变化，外界的力量是必须的。

在得到敌对企业的帮助后（史宾塞真是一个有能力的人），我们搞到了试验体1，效果还不如我们的丽莎，史宾萨可能以为G像t一样需要培养液，但是“G”却不需要外界力量的参与。没人能想到突变后会变成什么。而且即使停止突变，病毒都会突变以适应它。

丽莎身上的其他病毒已经完全被吞没了，可能这就是始祖病毒的另一种隐性特征吧！但我们

也已经不需要她了，在长达21年的试验中，丽莎最想要的可能就是死亡了，但她是不会明白的，G病毒计划是要把突变提升到尽可能的高度，我已经不再将重点放在生化武器那一种浅薄的层面了，这是一种终极的生命状态，也是世界上最伟大的研究之一，而我威廉·柏肯的名字也能够流芳百世吧！

仔细地看完这两份文件后我陷入了思索中：如果烟枪说的是真的的话，那么G病毒的研制就完全是在那些病理学家的控制范围内，因为G病毒严格来说已经完全不算是生化武器而更偏向于对于人体的终极改造，如果这种改造是相对于外星生物而言是必要的，这样有利于生命在任何恶劣的情况下生长，但安布雷拉则肯定不会甘心做一些很难收回成本的生意，商人总是现实的，在把G病毒准备卖给那帮人的同时，t病毒也在其他领域产生作用，这很好的解释为什么安布雷拉的研究分为了两部分，而威廉·柏肯提到的敌对企业又是谁呢？难道说还有另外的大型企业在研制生化兵器？

“威斯克、威廉·柏肯”我口中喃喃地念着这两个名字。

“威斯克是我们现任S.T.A.R.S.小队的队长，但第一次在这里看到他的名字时我大吃一惊”恩里克说，“我们本来是调查郊区的野兽袭击人的事件，但临时威斯克叫我们来这里调查一列开往研究所的火车失踪事件，现在想起来这次的任务很值得怀疑。”

“但是你没有实证，没人规定研究员不能当警察。”

“我会把它找出来的，但在这之前我得先为我死去的队友做一点事情，在天台上我看见了弗斯特，他的胸部都被吃空了，而在我还没来得及反应之前就遇到了刚才那个家伙，一路跟踪它到这里，就是它在树林里杀了我的队友。”

“还有其他人存活吗？”我问道。

“在昨晚离开研究所前我见到了我们队的医务人员瑞贝卡，她本来是作为支援人员而来的，没有受过很严格的军事训练，所以我很担心她，不过她是个坚强的女孩，我跟她约好了在这里见面，相信她应该很快会到的。你有什么打算。”

“我打算先将我收集的样本拿回去做一个研究，找到抑制这种病毒传播的方法。我们一起走吧！”在说这番话的同时我已经听到外面的直升机桨声，我并没有将神秘集团的事情告诉他，而决定处理好自己应该处理的事情。

“我和瑞贝卡约好了，不想见到她担心我，我也不能丢下我的队友不管，可能我们要分道扬镳了，祝你好运！”恩里克说完后朝我竖了竖拇指，看得出他是个很重情义的人，S.T.A.R.S.小队有一个好队长！我心里想着，并也朝他竖了竖拇指表示保重。

我打开门走了出去，门外的阳光灿烂，斯考莉刚下直升机向我走来，我则挥了挥手表示到机上再说其他，现在的首要任务是先把这种病毒的样本带一部分回去让FBI技术支持室做分析，和封锁这一带，与此同时我想到，安布雷拉为什么要把研究场所建在有这么多种生物、这么容易引起泄露的地方呢？

带着这个疑问直升机缓缓起飞，一坐下斯考莉就说：“我刚刚赶到拉肯市就接到一个人的电话，说你有危险叫我联系直升机到这个方位来接你，这个人是谁？为什么知道你在这里？还有就是这里好像发生了什么异常的泄露，我注意到树林里的树叶呈现很不规则的生长状态，而这种状态最起码有很多年了。这里发生了什么？”

面对斯考莉这一连串的提问，我刚要回答，直升机却猛地一震，一股不知名的力量撞击了直升机的底部，我往下看去，发现直升机已经被一个刺状的白色物体刺穿了，尾桨也被打断了，我第一时间想到了那个“半成品”。

“斯考莉，尽可能地抓住树枝”这是我落地前说的最后一句话。

七、决战

幸好大片的茂盛树枝减缓了一下我落地的速度，不然这就是我从事X档案的最后一个案件了，但在落地的同时我无暇顾及其它，“半成品”离我不到三十步远，而它那可以任意拉长的手刀我必须时刻注意，幸好斯考莉跟我一样跌落的时候被大片树枝挂住了没有受太大的伤，直升飞机则摇摇晃晃地坠落到了前面不远处的树林里发出很大的声响，没有像那些好莱坞大片一样发生大爆炸。

“半成品”……不，现在应该称它为暴君了，用它那浑浊不清的眼睛望着我，我注意到它被恩里克打穿的头和胸部已经完全愈合了，它缓步向我走来，这回我不能指望恩里克还会及时出现了，而单凭我手中的武器是无法将它打倒的，另一边的斯考莉挣脱了树枝摔了下来，不过很快就被这个庞大的人形怪物吸引住了。

“喔！上帝，莫德，这是什么？”

“你可以叫它处理品……”我无暇开玩笑了，暴君已经快走近了，我甚至可通过它那外露在右肩的心脏（如果那可以算心脏的话）看见血管里流动的液体，现在最大的问题就是如何与它保持距离了，因为如果我不离它十米以外的话，它那刺状的手骨很快就能够把我的胸腹洞穿的，而且我还不能让斯考莉影响它的判断，斯考莉是没有见识过这种不怕疼痛、肌肉发达的生化怪物厉害的。

我向斯考莉大声叫道：“别出声，和它保持距离，别让它离你十步之内，它的手可以变长，必要时候可以开枪，但恐怕不会起多大作用。这家伙不怕枪。”

怪物突然之间开始跑动，幸好之前我见过它敏捷的身手，就在它的指刺划过地皮的时候我往侧边一闪，险险躲过，但指刺还是划破了我的外套被皮带挡了一下，趁此机会我对准它的头部就是两枪，但很明显我的M9威力比起恩里克的沙漠之鹰差了很多，有一颗子弹居然擦着它的皮肤滑了过去，我还注意到暴君的皮肤上有一层薄薄的油脂层，可能是用来卸力的，另一颗子弹造成的伤口在迅速缩小，真是奇迹般的再生能力，这是生物兵器的共性吗？我心里想。

另一边斯考莉却没有听我的话不发出声音，虽然她没看过这种东西，但她多年的FBI理性经验告诉她我们现有的武器是没有多大用处的，她举起枪但却犹豫不决，而我想起了在研究书里看到过的病毒特性，眼前的处理品应该是研究的比较成功的这种，因为它看上去不怕任何日光，浑身上下也没有任何弱点，在我想这些的时候怪物可没有闲着，它再一次挥动着长长的骨刺手刀，我往后一退但忘了可以怪物的手延长这一点，被骨刺重重地在胸膛上打了一下，一股大力让我撞向后面的树，我低头避免后脑撞击昏迷，但胸口就像被铁锤打了一下，疼痛无比，衣服也被划出了四条血痕，暴君继续向我走来，看得出它的反应除了在攻击时其他时候并不快。

斯考莉终于向暴君开了两枪，她不能眼见着我死，怪物缓缓地转过头去盯着斯考莉，我则努力地挣扎着想爬起来，大声叫道：“快跑，斯考莉！”。但看上去斯考莉好像下了什么决心一样，不断地向暴君射击，子弹划过暴君的手臂、胸膛，有一些打进去了但很快被消化，但暴君的步伐丝毫没有放缓，很快离斯考莉只有十步了，它一伸手，手上的骨刺突然变长，这也是我第一次看见类人的生物细胞组织可以任意延伸到这么长，在FBI接受的正规训练让斯考莉反应过来，及时把头往旁边一闪，骨刺把斯考莉旁边的树击出了一个大洞，暴君把长手收了回去，看上去好像准备第二击的样子，我猛地从地上爬起来，一边向暴君开枪，一边往旁边侧跑，想要把它引开，这一次暴君的反应很快，还没等我来得及开始跑就已经迅速向我奔来，和一个身高三米多的人赛跑显然是不明智的，就在我刚跑了十来步时暴君就已经追上我了，我被它用手上的骨刺叉住了脖子，慢慢地举高。

斯考莉努力向这边跑来，但由于被我挡着无法开枪，她只能捡起身边的一些石块之类的丢向暴君，企图吸引它的注意力，很遗憾暴君此次很专一，它用它另一只薄得像刀片一样的手对准了我的腹部，就在我以为自己马上就要像其他人一样落得一个被野狗袭击的美名时，我感到受到了一股大力的撞击，我的身子一下子飞出了好几米远，要不是下面是柔软的地皮，相信这一下不用暴君动手，我自己也摔死了，就在我摔得头昏眼花时斯考莉跑到我身边扶起我并叫了我一声：“喔，上帝，莫德，你没事吧！”而我则第一时间反应过来向暴君那边看去。

不知什么时候，暴君身边多出了一个身材魁

梧的人，虽然没有暴君那么高大，但肌肉的结实程度却不相上下，刚才可能是他撞击了一下暴君，所以才把我撞开到这么远的地方，但这个人是谁？为什么要来救我？带着这样的疑问我再次望向该人，却发现了一个骇人的现象：这个人没有脸。

斯考莉显然也发现了这一点并倒抽一口冷气："莫德，你注意到那个人的脸了吗？"，我点了点头："我也不知道，这个人在我这次调查中没有出现过"。我们正在说着，无脸人已经掏出了一把小小的匕首，一刀向暴君的心脏部位刺去，并随之拖出一道长长的口子。

暴君发出一声类似嚎叫的声音，右手的手刀极快地洞穿了无脸人的腹部，无脸人腹部流出一些绿色的液体，身体却突然像暴君的手刀一样变形拉长，一下子就长到了三米多，一刀扎向暴君半成品的头部，看得出暴君对于自己的头部还是较为紧张，不像其他部位那样可以任意遭受打击，于是暴君把头偏了一下，刀扎在暴君的肩上，血如同泉水般涌出，但由于暴君不怕疼痛，所以没有丝毫阻滞地用手刀劈向无面人的颈部，无面人闪开后握住匕首，一拳打穿了暴君腹部。

这一切发生得如此突兀，我和斯考莉完全没有反应过来，但就在无面人打穿暴君腹部时我终于可以对斯考莉说："对准它的头部，我们一起开枪。"斯考莉朝我点点头，于是我们把仅有的二十余发子弹一口气射入暴君的头部，由于腹部被击穿了所以暴君的反应慢了许多，没有躲过，而集中火力的优势是显而易见的，暴君的头很快地被打成了一个蜂窝，而无面人也抓紧时间，把握有匕首的手从暴君腹部抽出来，一刀削掉了暴君的头。

虽然我和斯考莉也可以算是久经考验，但这样的场面的确有些触目惊心，暴君的头在地上滚动着还可以看见嘴部的肌肉在牵动，而空空的颈腔则喷出大量的血液显示着它与我们组织上的相同之处，在我和斯考莉还没有反应过来之前，无面人已经从我们面前神奇地消失了，只有在地上遗留的一小滩绿色液体证明曾经有过这样一个神秘的人物出现过。

我和斯考莉面面相觑，在庆贺自己死里逃生的同时也对眼前出现的事情迷惑不解，我最起码还知道暴君的来历，但那个无面人到底是生化兵器的另一类还是新的什么我却一无所知，斯考莉也完全不知所措，我注意到那滩绿色液体似乎有极强的酸性，周围一大片草皮都被腐蚀掉了，斯考莉拿出一个小瓶子小心地收集了一小块草皮作为证据，望向我时我则做了一个回去再解释的手势，于是斯考莉扶起我，往那个坠落的直升机方向走去。

到了直升机前才发现驾驶员已经死了，但令人吃惊的是他不是死于坠机的事故，而是被9mm的子弹穿过了头部，斯考莉放下我四处察看，我则注意到了飞机前的一处地皮上有散落的烟灰。

"斯考莉，不用找了，不会有什么证据的。"

"你怎么知道？"

我随手指了指烟灰："是我的一个老相识干的，迟早有一天我会跟他算一算总账，但我们现在最主要的是快点离开这个地方，拿我们收集的东西去化验。"

斯考莉点点头，就这样搀着我一步一步往南方走，胸口的划伤依然疼得厉害，但万幸的是我们的方向没错，走了两公里找到了我来时留下的车，7月24日下午4点19分，我们离开了拉肯市的郊区。

八、尾声

1998年10月2日

事实上紧接着的住院病人案件几乎耗尽了我的所有精力，而且由于不明原因的阻挠，过了三个月我才拿到样本化验结果，在跟助理局长汇报时助理局长很显然并不相信会有这样一个研究生化兵器的组织存在，并一再提醒我安布雷拉是举世闻名的大公司，而且由于经营项目的不同，进行一些实验是理所当然的事情。

"安布雷拉有联合国国际贸易相关法令的保护，你不能轻易对它采取调查措施。"

"就算它生产的生化兵器还处在不稳定阶段，你能够确定它不会带来更大的危害？"

"这个我会考虑到，你可以结案了，我会做相关处理的。"

在拿到植物样本和无面人的酸液样本化验结果后我再一次地陷入了深思，如同事先所想的，这两种生物原理上来说都不属于这个星球，但事实上我却亲眼见到这两种生物的存在，一个是生化武器，另一个又是什么呢？难道是另一种生化武器，但是类似人类的智能是之前的暴君所不具备的，这表示着生化武器又有一个新的突破，还是根本就是外星生命？

回想烟枪所说的和我看到的那两份文件，更多的疑团出现在眼前，如果安布雷拉真的想进行人体实验或是别的什么生化实验，为什么要把地址选在这个并不算太偏僻的小镇郊区，周围包括植物在内有这么多个物种，且都已经出现了生化感染现象，为什么安布雷拉会无动于衷，它到底有什么目的，如果X-file里说的南极实验基地存在的话，它们现在在研究什么？更高级的G病毒吗？还是所谓的始祖病毒？

事实上我已经准备动身第二次前往拉肯市了，这个城市有太多的谜团，警察局长大量的不明来历、价值不菲的艺术品，奇怪的建筑设计，市郊的各种不明生物，与此同时我还调查了这个城市的下水道分布设计，发现几乎全部的下水道都经过一个奇怪的渠道通到一个废水处理厂而不是几个，极少看到其他城镇会有这样的设计，因为如果这个废水处理厂停止运作时就会影响到全市的排水功能，而就在我准备通知相关部门我要再一次出发时斯考莉叫住了我。

"莫德，你去哪儿？"

"我想再去看一看那个风景怡人的森林，顺便探望一下那些所谓的'野狗'们。"

"你没看今天部里的新闻吗？那个地方已经被一枚小型核弹轰平了。"

"那里的人呢？这不可能。"

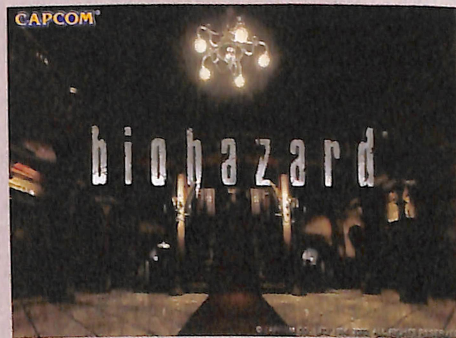
"没什么不可能，部里解释说那里的人全部患上了一种奇怪的传染病，如果不彻底清除的话会有很大的危害。"

我突然之间静了下来，美国秘密动用到核弹的攻击不是没有，但据我所知极少，除非发生了不得已的情况才会如此，这就表示烟枪所说的是真的，这个研究基地后面真的有美国政府在后面撑腰，这次只是它们对于废品的一次处理过程，那些人一定全都被病毒传染了，但是病毒是怎么传染的，是通过什么途径传染的，我一无所知。

接下来的一个星期内我没有任何心思做事，一心想着那个"半成品"的暴君，还有那个研究草案最后所提到的G病毒，如果研究到现在已经有了一定的成果，那么很快一种不需要外界刺激的生化武器就会出现在黑市上，这种武器将会改变世界的平均力量分布，正当我胡思乱想时，门被打开了，一个年轻的男性走了进来。

"您好，我叫里昂·肯尼迪，是拉肯市的新上任警官，有人叫我与您联系……"

（完）



编后：

由于经常接到读者关于自创剧本和改编剧本的投稿，所以《游戏·人》特别开创了"同人剧场"这样一个栏目，凡是在创作故事和剧情方面有特长的读者都可以投稿。本期的文章可以算是此类文章的一个范例。同人剧场接受的投稿类别为"游戏相关的改编剧本／小说或原创剧本／小说"，投稿篇幅限制在30000字以下，希望连载的作者需要预先申请。期待大家的参与！同时，对本次的小说有什么意见和看法也欢迎来信表达。我们的信箱是：gamer@ucg.com.cn。

永恒

文：王旎

胜负师点评

相信前几期"自由谈"中的一篇《英雄》给喜欢同人的读者留下了较深的印象，这篇《永恒》则是作者王旎的最新作，这位游戏MM似乎十分擅长挖掘角色的内心世界，以丰富的想象、独特的视角、细腻的笔触描绘出丰满的人物形象，提到不朽的名作《FF VII》，我们更多想到的是克劳德、艾莉丝或是萨菲罗斯，但这里谈及的却是萨菲罗斯的母亲！这的确让人有些意外，不过对于同人作品遵循的（恶搞除外）与原作的关联性以及情节设置的合理性方面，本文处理得都十分到位，大家不妨细细品味一番。



夕阳将灼热的炽色光焰倾掷在峡间湍流中，夏之潮水像岩浆般疯狂地搅动翻腾，发出受伤野兽的哀愤嘶吼。山风在岩壁间冲撞，在干涩与湖氲相互撕咬的混乱空间中狂野地寻求解脱。

一阵尖锐的刺痛由指尖传遍全身，她知道又一片细小而锋利的岩片切入了手指。但她早已没有精力做出疼痛的表情。此刻的她正将全部的力量都集中在指尖和脚下狭小脆弱的支撑点上。在没有路的绝壁间，她紧附着山岩，祈求和摸索着下一个能支撑她的岩角。而她身后，就是奔涌着急流的深渊。

沿着河流向下游寻找山民，然后拜托他们将自己带到外面的世界，这是她能想到的惟一能离开这所天然监狱的方法。

已经过了多久呢？她无法确定，只记得在所谓的"婕诺娃计划"后，她就被神罗送到这与世隔绝的深山中"静养"。没有人烟，没有通讯设备，有的只是一所完美电脑控制的房子，像生物培养室一样提供给她食物、热水、冷气和娱乐设施。

"请在此安心地静养吧。"

每次负责定期"探望"她的神罗干部离开时，总会伴随着完美的程序性微笑，用这句话作为结束语。

……静养啊……

她常常望着银灰冰冷的监禁设备这样想。没错，对于神罗，她是一个不能活着的人，因为她是神罗计划的知情者与被害者，她的存在就是对他们的威胁，无论是从实质上还是所谓的道义上。但同时，她又不能是一个死去的人，因为她是这个计划的重要部分，身心正常的她的一切状况都有不可估量的"科学价值"。于是，就有了像这样最好的解决方案——静养，就是将她安全地喂养在他们的控制之中，人们的视线之外。

她原以为自己会发疯或者死掉，但她没有。她渐渐发现了系统的弱点所在。每天躲在神罗监视的死角里破解系统的密码成了惟一支持她的事情。

终于，在昨天深夜，系统的密码被她破解了。拥有科学家冷静头脑的她按捺住心中飞升的希望与喜悦，做了些准备，在黎明时摆脱了囚禁她如此之久的机械棺木。

迈出监牢的同时，她明白了神罗为什么如此放心地把她独自丢在这里，因为这里四面环绕着绝壁高山，连山民也没有，一个孤身女子几乎不可能独自走出这里。换句话说，她只是从监牢的房间中走到了院子中而已。

但是这也无法构成她放弃的理由。

于是，此刻的她正紧附着高耸的悬崖，不再年轻却依旧美丽的脸蒙上了尘土，褴褛的衣裙在山风中晕眩地鼓动。

"不能放弃，因为已经没有退路了！"她惊诧于自己的体力，而现在除了信任自己的潜能外也没有别的办法了。她试着将重心慢慢前移。忽然，脚下的土石一震，她的平衡无可挽回地被掷开，身体随着风化变脆的岩石碎片陷入虚空。

……还是，不行吗？……

作为血丝飞散手指背景的岩壁逐渐远去……她知道，一切都结束了。但是，当急速变暗的天空占据了整个视野时，一个奇妙的幻觉闯入了她的意识——从那被黄昏炙过的余烬色天空深处，一个天使翩然而至，握住了她伤痕累累的手。只是，天使的左翅是白翼，而右翅，是黑羽……

燥热刺眼的红色消失了，取而代之的是温润的夜风，轻扫过面颊。

她睁开眼睛，发现自己并非身在天堂或者地狱，而是回到了监视所附近林边的一片草地上。她半躺着靠着一棵树。远离了峭壁与急流，目光所及是夏夜深蓝色的辽阔星空。流萤在弥散树叶清香的空气中飘然舞动，莹绿的微光几乎与远处的星辉融为一体。

她略呆了一呆，才意识到身体上的伤痛已不知被什么力量带走了。一瞬间，她回想起那个梦境般的幻觉，难道……她立即坐起身，这才发现那位"天使"正倚着不远处另一棵树，坐在流动琥珀般的夜色中。他银色的长发无声地轻驻脸侧，掩住沉默的嘴角，全黑的装束几乎隐没于深暗的树影中。一把看起来几乎与它主人一样修长



的刀斜倚在身侧，映出飞萤与流星的幻影。然而，她确定这位发散着神圣气息的陌生人不是天神，而是人类，因为他有一双幽澹的绿色眼睛，闪烁着坚强和孤傲，却又浸没着寂寞与苍凉……

那是属于人间的颜色，神是无法拥有的……

"谢谢你救了我。"她将意识从幻象般的图景中拉回来，真心地道谢。

银发的陌生男子微微点了点头。然后两人又陷入了沉默中。

这位神秘的男子为什么会出现在这里，又怎样救了她并帮她疗伤？她很想知道，但对方似乎没有丝毫回答的兴趣。她直觉地感到，他一直等待她醒来是因为有什么话要对她说，否则早就离开了。

似乎有必要打破僵局。

"你……"

"你想死吗？"陌生人忽然问道，声音低沉，似乎不含一丝情感。

"……"她一愣，随即意识到他指的是她攀爬悬崖的自杀性举动。一丝笑意漾上苍白的脸颊，"不是，我是想活下去，以活人的样子活下去才会去冒这个险的。我还有想做的事。"她顿了顿，鼓起勇气说，"你能带我出去吗？只要过了这些悬崖就好了。"

陌生人沉默地拒绝了，虽然这对于他来说似乎并不是难事。

"不行吗？……"她失望地叹了口气，稍稍犹豫了一会，说："……那你……能否帮我把一个秘密带出这里？"起码，不能让神罗计划的真相随着她一起消失。不知为什么，她觉得眼前的这个人可以信任。

银发的陌生人微微抬起了头，绿色的眼睛望向她。目光相触的同时，她莫名地确信，自己的决定是正确的。

于是她开始讲述，从发掘冰层中的古代种，到宝条博士的阴谋，到自己作为母体造就了一个新的古代种……她本来还有点担心陌生人会觉得难以置信，或根本把她当成一个精神失常的女人，但他只是没有任何表示地听着，任由夜色和树木的阴翳遮盖自己的表情。

"这些年，我惟一的愿望就是逃出去。也许，这已经不可能了，但我希望你能代替我把这个秘密带出去……因为，你会突然出现在这里，真的让我觉得……你是神的使者呢……"

神的使者？他的嘴角划过轻浅的一丝冷笑。

人类的神只是个喜欢恶作剧的无聊者，他只是喜欢看人类在他导演的戏剧中徒劳地挣扎。当希望出现时，他就用突如其来的绝望浇息，而绝望降至时，他又用奇怪的巧合来打开一个缺口。世界就在无数这样周而复始的小漩涡中混沌地翻搅，混沌掩盖起他脆弱的真理……

因此，这个世界需要一个新的神来为它彻底地洗礼。

"这种事不会再发生了。"陌生人的声音中带着一丝嘲讽。

她惊异于陌生人如此肯定的回答，直觉地感到有哪里不对。"谢谢你，我真的希望……不要再有这样可怕的事情发生了……"

又是一阵沉默。她忽然觉得，在叹息的夜风中，陌生人的银发与其说是华丽，不如说是苍白。

"这是你作为科学家的良知吗？因为这样一个有着非人类基因的异类对人类来说是个不小的潜在威胁？……万一他拒绝听从人类的摆布，的确是件很危险的事。"

"……也许吧。但是，即使不会那样，我也不希望再有和我同样命运的人……"

"被一个疯狂的试验毁了一生，只是为了一个没有自己遗传基因的孩子……的确相当悲惨。没有这个计划，也许你已经是神罗科学部的高级干部了。"陌生人站了起来，转身离开，"不过，你所担心的事不会发生，绝对。"

"……"眼前远去的背影，忽然给了她一种莫名的强烈恐惧，似乎什么东西会无可挽回地失去了。恍惚中，她抓住了一个理由——如果他这样离开，她就可能再也出不去了。她猛然站起来，在一阵晕眩中向着他的背影大声喊道："求求你，带我出去吧！我……"

"你已经没什么担心的了。与其出去受神罗追捕，还不如就在这里安心生活。对于外面的世界，你是一个'死于一次意外试验事故"的人，人类世界已经没有你的位子了。"陌生人清冷淡默的语调自背影中现出。

"可是……我想见他！"声音似乎没有经过大脑的过滤就喷涌出来，"就算他已经是神罗手中的一枚棋子，就算他不知道也不愿相信我与他的关系，这都不要紧。我只想见见我的孩子——一次也好！"

"……"银发男子停住了脚步，"你是说……你想见那个古代种？……你承认他是你的孩子？"

"……是我把他带到这个世界上来的，但是我却无法给他幸福。从他出生那一刻起，我就没有抱过他，没有吻过他，甚至没有叫过他的名字……"她的泪水与流萤和星辰一起迷散在苍蓝的夜空，"神罗只是想利用他的力量，将他作为试验品。在他出生之前我就知道他将受的苦难，但我仍然生下了他，让他去背负沉重的命运……这仅仅是因为我自私的愿望，希望他活下去，无论怎样，坚强地活下去……"



银发男子回头望着她。时间凝固在深紫色的琥珀中，于是……

世界，静止了。

忽然，像打破如镜的水面，一抹冷笑带着不安的震动从他的嘴角漾开。

"你出去是为了想见他？"他转过身，一步步向她走来，"那就不用了，我可以告诉你他的事情。"

"？……你……知道他？"她惊讶地望着他，全身莫名地感到一阵寒气，下意识地后退了一步。

"当然，每个人都知道那个拥有神的力量的恶魔——萨非罗斯。他就是你要找的人，对吧？"

当那个名字随着那男子低沉的声音潜入她脑海时，她不禁全身一震。

"那个人本来是神罗的高层干部，不，应该说是他们最得意的一枚棋子。但在一次任务中，他偶然知道了自己的身世，于是，他疯了。那个恶魔一夜之间杀死了全村的村民和以前最亲密的战友。那时的他除了报复人类，已经没有了任何感觉。"

他寒如冰剑一般的声音冻结了她的一切思维，"不可能，你撒谎！"

"我没有理由要骗你。你知道神罗为什么将婕诺娃计划搁置这么久吗，因为他们害怕第二个萨非罗斯出现。那个人——也许不应该称他为人——就好像遗传了婕诺娃的怨念一样，一旦杀戮的本能从基因中解放出来，就只有嗜血的欲望而已。"

她本能地向后退去。茫然中，她听见自己遥远而发颤的喊声。"住口！他不是这样的！"

他仍然冷笑着，走向她的面前。"不过你不用担心，因为——他已经死了。被同伴的剑从胸口刺穿，尸体被抛入了魔光的深渊。呵，没错，在所有人的欢呼声中，他消失了，永远地……"

萤火和星光在他身后扭曲起来，像迷失方向的鬼魂凄厉地哀叫着将她包围，胸口一阵剧痛，那双路西菲尔之石般的绿色眼睛模糊地黯淡下去。"……你……说谎……"她的身体向后倒去。

他伸手扶住她，唇边的冷笑骤然消失了，取而代之的是一种透明得近似乎忧伤的表情。

"所以，你不必再为他悲伤……"

他抱着她回到了神罗的监视所，将她放在床上，然后转身离去，消失在无尽的夜空之中……

"你的儿子已经死了。现在活着的是为了惩罚人类而生的，婕诺娃的儿子。你与外面的世界已经毫无瓜葛了。比起将要刮起腥风血雨的外面的世界，你更应该留在这里。所以……

……就算是赎罪，请你平静地生活下去……"

之后又发生了很多事……

神罗董事长被杀。

克劳德开始他的旅程。

艾莉丝沉入忘却之都深深的湖底。

约束之地在崩溃中解放……

然而，她再也没有尝试过离开那里。

很久以后，克劳德和文森特在一次偶然的机会中找到了她，告诉了她外面发生着的一切。

她望向吸走一切光线的夜空，声音沉静得没有一丝波澜。

"他死了。在他下决心完成婕诺娃的愿望，希望自己成为神时，他就已经死了。"

然后，在终极魔法陨石发出的血色光辉吞没了所有星光的一个夜晚，仰望天空的她忽然听到了胸中什么东西破裂开来的声音。泪水不期而至地润湿了双眼。

无数绿色的柔和光之丝线带着希望的温暖由脚下的土地腾空而起，以无限的包容迎向精疲力竭的陨石……

她微笑着，微笑着，望向被融合之火点燃的夜空。

"你终于又重新得到了生命……这次，是你所期望的永生……"

后记：在无月的繁星之夜，经常会莫名地想起一个不知能否被称为母亲的女子的名字——鲁可莱尔。

她是这段现代史诗的起笔者之一，却又立即被掩盖被遗忘。她是怎样生活在与世隔绝的世界中的？支持她的，是某怎样的回忆和希望？把别人的人生轻率地评判为不幸是肤浅的自以为是，那么，我们可不可以来这样理解她，在她对科学的好奇，对宝条的依恋，对萨非罗斯的爱都是真实的世界里，她是幸福的。这种幸福，保存了她的坚强、善良和美丽……有形的世界不断变化，真实会变成虚伪，善良会变成邪恶，也许某一天，会突然发现，自己一直以来深爱的人早已变得面目全非……那么，什么能坚强得值得相信，成为值得珍视的永恒？每个人都在自己的旅程中寻找着，就像克劳德，就像艾莉丝，就像萨非罗斯……但至少，我们可以找到支持我们上路的理由——自己内心中永远不会退色的记忆影像。

即使变化了也无需叹息，我们信任的并非虚假，而是定格在那一瞬间的真实。

文：黄金体验

将两个自相矛盾的词放在一起是我非常喜欢的修辞方式，因为它不仅能带给读者振聋发聩的艺术震撼，还能给自己一个“怎么解释都有道理”的缓和余地。

另类当然不能归结为主音的范畴，但它却能带来主音所无法带来的震撼——尽管只是不算长的永远。

主音也当然不能归结于另类的领域，但它却能带来另类所无法带来的认可——尽管只是不算短的瞬间。

将“另类”和“主音”这两个词放在一起要归功于一次梦境中的灵感。正所谓“日有所思，夜有所梦”，自从5岁玩游戏到现在，惟一能让我魂萦梦绕的也只有音乐游戏。

写这篇文章的念头由来已久，只不过迟迟无法下笔。开始是觉得时机不够成熟，写了也没底；后来是觉得时机已到，似乎不用写了，再后来则是时机已经过了，写了又有什么用？

音乐游戏——一个曾经听起来风光无限的概念，一个现在听起来恍若隔世的定义。而这种落差难道又仅仅缘于时间？

到最后，我还是写了下来，但写得很累——因为爱的付出、因为爱的煎熬、因为爱的思索、因为爱的疲惫。

就中国这个960万平方公里的板块而言，喜欢音乐游戏的玩家只是数量渺小且势单力薄的“种群”，认真研究这一领域的更是寥寥无几，至于在正式刊物上出现的以音乐游戏为主体的专题文章更是用两只手就能数出来。鉴于如此惨淡的事实，我决定换种方式去写。本来我该在本文侧重于详尽的叙述与说明，但我更愿意为之赋予更多感性的东西——也许是为了回味、也许是为了寄托、也许是为了呼唤、也许是为了缅怀。

好，欢迎你来到“另类主音”的世界。



另类主音

一个你即将了解的游戏世界

落后于时代的开始与领先于时代的进步——Ez2Dj & Ez2Dancer

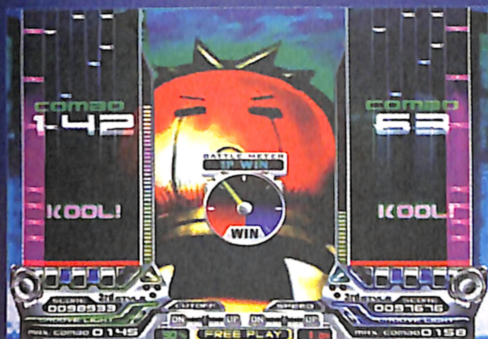
音乐游戏从诞生、成长、发展、壮大到现在，仍然能在广大MGER（MUSIC GAMER——音乐游戏爱好者的“官方”简写）中方兴未艾的，要属韩国Amuse World公司的Ez2Dj和“《Ez2Dancer》系列”。不过，这一结论的地域范围定得相当狭窄：中国——中国大陆——中国大陆的发达地区——中国大陆还把电子游戏叫做“电子海洛因”的发达地区。

我就是我所谓的“中国大陆还把电子游戏叫做‘电子海洛因’的发达地区”的一员，在下文所讲述的种类繁多、琳琅满目的音乐游戏中，竟有2/3我还没有亲身尝试、体验过。换句话说，我是一边在望梅止渴般的意淫，一边在空中楼阁般的写作。由此，你可以想象得出我在行文时的悲愤与无奈、不安与心虚。

尽管如此，第一次邂逅《Ez2Dj》时，那种身心俱动的感觉至今回忆起来仍是刻骨铭心。那是一个晴朗的下午，我拽着母亲来到本地最高档的街机厅（尽管隐没于街头市角的“非法街机厅”更是藏龙卧虎之地，但在那里我却经常提不起游戏的兴致），在街机厅浪迹多年的经验和本能告诉我，前方人群所簇拥着的一定是台全新的机器。在冥冥的指引下，我也顾不上起码的礼节，蹑手蹑脚的拨开拥挤的围观者。当我的脑袋从人群的另一侧钻出时，呈现于眼前的和萦绕于耳间的，是一种作用于灵魂深处的震撼：Funky的旋律、Hip-Hop感十足的节奏、无与伦比的音响、街头风格浓郁的涂鸦画面。当然，更重要的，是所有的这一切：旋律、节奏、音响、画面——竟然由一个普普通通的玩家亲手演绎。

作为旁观者，我立刻被这种前卫新潮的游戏方式所折服。就连刚才还在不停抱怨“这里太

◀ I've got this feelin'：悠扬的男声如泣如诉，舒缓的Rap辗转起伏，失恋过的人听这首歌曲时，恐怕都会回忆起当初那无力的挽留



▲《Ez2Dj The 3rd TraX》的对战模式

吵"、"这里太闹"的母亲也由衷地说了一句："这个看起来倒是挺有意思。"

后来，我才知道那首歌曲叫做《Get the beat》——《把握节奏》；后来，我才知道这个游戏叫做《Ez2Dj》；后来，我才知道这种游戏就叫做：音乐游戏。

我是个音乐爱好者，也曾经在不少乐器上赋予过"三分钟的热情"，但直到现在也拿不出几首完整的作品。所以，当颤抖的双手弹奏出《Get the beat》的最后一个音符之后，我似乎听到了梦想飘然滑落至掌中的美妙声响。从5岁开始玩游戏到现在，我弘扬过正义、保卫过地球、拯救过宇宙，但这些感觉都没有演奏一首歌曲来得真实，而这种感觉又因为真实而美妙。

在次时代、后次时代大行其道的今天，仍有许多玩家对10几年前的FC游戏乐此不疲。究其根源，就是因为那时的游戏能够在简单直观的游戏规则上衍生出无穷无尽的快乐，而音乐游戏的大行其道就是因为它在无意中回归了这一



可贵的游戏本质——尤其在Light Gamer日益增多的今天，游戏对大多数人来说更应该是放松的娱乐而不是繁重的思索。"拿得起、放得下"——这才是放松的前提、这才是娱乐的本源。

作为新生代的代表，尽管音乐游戏装潢绚丽、形容华美、极尽现代感和新潮感，但"反应——操作——回馈"这原始、单纯的游戏感觉却表现得淋漓尽致。我们经常用"手到、眼到、心到"来形容游戏感的精妙，而音乐游戏则不仅仅只有这些：手到、眼到、心到、耳到、乃至脚到、全身到。当一部游戏能够牵动、带动起如此多的感觉时，它的成功也就在情理之中了。

俗话说，"没吃过猪肉，还没见过猪跑"，我不想在这篇文章里介绍什么玩法和技巧——用上一点时间、花上一点金钱，你很快就能掌握个大概。不过在音乐游戏中，你需要付出更多的感动、更多的激情，因为音乐游戏会回报给你更多更多的感动、更多更多的激情。

在那个"韩流来袭"的大时代下，Ez2Dj伴随着中国大陆音乐游戏爱好者的成长而成长



▲R.F.C（Resurrection of Fiend in Cathedra）：面对镜子，你会发现自己竟然会有如此狰狞、恐怖的表情

——《Ez2Dj The 1st TraX》、《Ez2Dj SPECIAL EDITION》、《Ez2Dj 2nd TraX》、《Ez2Dj 3rd TraX》（传说中的《Ez2Dj D/E》我们一直无缘得见），以至于很多玩家把《Ez2Dj》当做了音乐游戏的全部。

但在世界范围内，《Ez2Dj》不过是音乐游戏大家庭中的普通一员，像这样的DJ类音乐游戏在欧美、日韩玩家眼中早已算不上什么新鲜事物，只不过由于地理位置的原因，我们才把它当做自己的亲生儿子看待。Amuse World在商业方面最大的成功就在于打开了中国市场——仅限于此——不过就像中国养活了韩国数以百计的网络游戏公司一样，这已经足够了。

《Ez2Dj》这个"晚产"的婴儿幸运的找到了一个求子无门的奶妈，不过它的表现确实无愧于奶妈无私的关爱。与KONAMI的高高在上相比，Amuse World的种种改进显得更为平易近人、更为玩家着想，就拿"符号加速"这项设定来说，从开始的必须用秘籍调出、到可以在选取

◀"《Ez2Dj》系列"的绝唱：《Ez2Dj The 4th TraX—Over Mind》



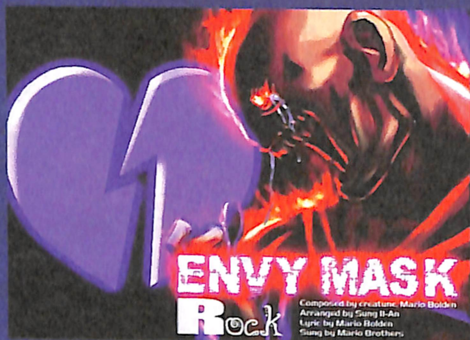
歌曲前事先设定、到最后允许玩家在演奏时自由更改，这种"一切为玩家服务"的宗旨也是韩国游戏业近年来进步迅猛的原因之一。除了这些微观层面的改动之外，《Ez2Dj》的每一次成长都可以用翻天覆地来形容，尽管它始终没有逃脱"KONAMI模式"的桎梏，但它锐意进取的步伐是对KONAMI"版权攻势"的最好反击。4D Mix、5D Mix、Radio Mix、Club Mix、Space Mix、7 Street Mix、Ez2Catch等模式的出现让《Ez2Dj》衍生出众多极富挑战性的玩法。

我讨厌"哈韩族"这个概念，但在某种意义上我又是"哈韩族"的一员，不过我所崇拜的并不是什么HOT、N.R.G.和安在旭，而是在《Ez2Dj》中为我们带来莫大视听享受的DJ和VJ们：Ruby Tuesday、Mario Bolden、CROOVE、Andy Lee、Jeon jun kyu、Lassoft、Dizzy、Ache、Ponglow、Airborn……如果我有缘分一睹众大师的尊容，25岁的我所表现出的狂热一定不会逊色于那些十七八岁的少男少女。

和同事好友唱卡拉OK的时候，我总是不由自主的哼唱出《Ez2Dj》中某些歌曲的曲调。在我看来，港台那些苍白浅薄的靡靡之音根本无法和《Ez2Dj》——乃至音乐游戏——中的乐曲相提并论：《Southwest Cadillac》的深邃、《Look out》的轻快、《Envy mask》的火爆、《Ztar warZ》激昂、《Minus 1》的动感、《Exist》的神秘、《Back to bed》的空灵、《Anytime》的婉转、《Showdown》的狂野、《Cosmic bird》的飘远、《Black market》的大气、《R.F.C.》的放纵……我与所谓流行歌曲的绝缘就是从那个时候开始的。



▲《Ez2Dj》&《Ez2Dancer》的经典之作：Southwest Cadillac。感伤的旋律和唯美的画风营造出飘远深邃的意境。



▲Envy mask：歇斯底里的表白



▲Ztar warZ：我们自己的《星球大战》



▲Black market：混沌的平衡、黑暗的公正

在DJ类音乐游戏尝到了甜头之后，Amuse World又开始琢磨着在舞蹈类音乐游戏的蛋糕上切上一刀。强势出击的《Ez2Dancer The 1st Move》让所有与它在一个时期“诞生”的音乐游戏都发出了“既生瑜，何生亮”的慨叹。尽管明眼人一下子就能看出《Ez2Dancer The 1st Move》是《Pump It Up》和《Dance Maniax》的“日韩融合”，但高度的自由性和合理的引导性能让一个稍有节奏感的人跳出一段不错的街舞。昨天还“万千宠爱于一身”的《Dance Dance Revolution》一夜之间被打入冷宫，喜新厌旧的玩家们都迫不及待的投入《Ez2Dancer》的怀抱。《Ez2Dancer The 2nd Move》的出现也是顺乎天理、应乎民心。夸张点说，在中国，一个城市所拥有的“Ez2Dancer”的数量就代表了这个城市的娱乐水平。当然，在中国，这个水平线的底线总是低得可怜。否则，我们就能在《Ez2Dancer The UK Move》中与Michael Jackson、小甜甜布莱尼等天王巨星激情共舞了。

“好花不常开，好景不常在”，在发行《Ez2Dj The 3rd TraX》之后，Amuse World一直没有大的举动，甚至连《Ez2Dj》、《Ez2Dancer》的官方主页也无缘无故的消失，更有传言CROOVE、Andy Lee、Ache等主力创作成员已经离开了Amuse World。幸好《Ez2Dj The 4th TraX》的公开测试终止了一切猜疑——我的意思是，Amuse World已经明确表示这将是《Ez2Dj》的最后一作……

如果你对这条消息感到遗憾的话，迷惑一定也会随之而来：为什么卖得好好的一个游戏要终止开发呢？


▲《Ez2Dancer》永远是街机厅里最引人注目的主角

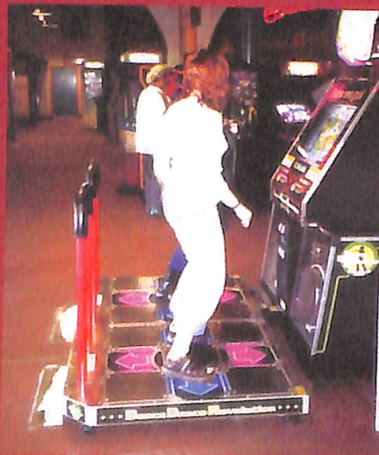
答案，需要我们共同来寻找……

迄今为止惟一让全中国人都接受的游戏——Dance Dance Revolution

按常理，我确实应该把KONAMI放在全文的第一位，虽然音乐游戏的概念并不是由这个闻名遐迩的游戏厂商首先提出，但如果没有KONAMI敏锐的眼光和过人的实力，音乐游戏的种子恐怕早就腐烂在当今游戏界创意贫瘠的荒地里。

这就好比“蹴鞠”与足球的关系。强者自负，弱者自慰。

在KONAMI的年鉴里，1999年无疑是一个值得大书特书的年份。在这一年，KONAMI开创了一个时代、创造了一个神话、带动了一股潮流、引导了一股时尚。自然的，KONAMI的财政收益也达到了历史最高峰。


▲MM跳《Dance Dance Revolution》时总能“招惹”来男孩子的目光


◀全民热舞

从那个交织着激情与狂放、挥洒着汗水与青春的时代过来的玩家都知道这时代、这神话、这潮流、这时尚究竟指代着什么。KONAMI以《Dance Dance Revolution》为先锋，让“音乐游戏”在一夜之间成为新潮与流行的代名词，掀起了全球范围内的热舞风暴。

作为音乐游戏的引导者，KONAMI专门成立了BEMANI部门全权负责相关的事宜。尽管《Dance Dance Revolution》只是BEMANI战略部署的一步，但轻快的脚步声好似圣诞老人手中的铜铃，让人们在欣喜与兴奋中期待着一个又一个惊喜的降临。

回想一下当时的场景吧：硬实的踏板、绚丽的灯光、飞扬的符号、动感的音乐、纵情的舞者、围观的人群。几乎走进每一家街机厅都可以看到这样一副动态的组合场面。由开始的缩手缩脚，到后来的跃跃欲试，再到最后的唯我独尊，一向深沉含蓄、谦虚谨慎的中国人却因为一个简单的游戏而变得开放与外向。

那时我每到一家游戏厅，总会自然而然的来到围观人最多的机器前，将刚刚买好牌子如数上缴给老板。迫切的神情分明在向围观者证明：看好了，别抢，再过20多个人之后就该轮到我了。

同任何音乐游戏一样，《Dance Dance Revolution》的游戏规则也是通俗易懂：根据音乐和节奏，当上、下、左、右4个符号到达提示处时触动相应的踏板即可。如此简单的玩法令许多玩家——甚至从来不玩电子游戏的人——都去争先恐后的尝试、体验、钻研、表演。直到现在，还有人把《Dance Dance Revolution》当做健身器械，而不是游戏机。反正就我而言，只有以“玩跳舞机”为理由，我才敢把父母冠冕堂皇的带进游戏厅。

有一次，我走在繁华的商业街上，当音像店的音箱里放出“Ay, Ay, Ay, I'm your little butterfly”的曲调时，我赫然的发现身边很多人都在随之轻轻的吟唱。如果没有《Dance Dance Revolution》，恐怕很少有人会知道

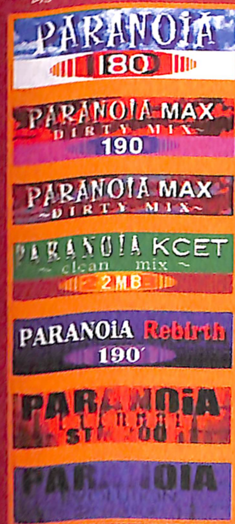


▲MAX2？莫名其妙……

SMILE.dk这个来自瑞典的女声组合吧。

既然再也没有“某母亲对跳舞机进行声泪俱下的控诉”等新闻线索，听风就是雨的媒体立刻对《Dance Dance Revolution》进行了过程可笑、动机可疑的正面报导。各大综艺类、体育类、娱乐类栏目都把曾经避尤不及的电子游戏当成了“紧跟时代脚步、把握时代脉搏”的救命稻草，各类比赛、活动此起彼伏。尽管组织凌乱、笑话百出，比起日本、韩国、欧美的比赛简直业余到极点，但在全国大赦的感召之下，仍有大批热血痴心的玩家在“世人”面前扬眉吐气了一次。轰轰烈烈的“花式派”和“分数派”大讨论在许多老音乐游戏玩家的心中仍然记忆犹新。

主张“共享”的中国厂商们自然也在这场热浪中捞足了油水，首先是“国产”的《Dance Dance Revolution》机台的出现再一次向世人证明中国某行业的发达；紧接着，正当KONAMI还在潜心研究如何把跳舞毯设计得更为完美时，MADE IN CHINA的跳舞毯却已经实现了全面的量产化；学习机、VCD等“具有中国特色”的电器也一而再、再而三将“搭载跳舞机功能”写在了包装盒的显要位置。当然，如果说这种“上层部门”的狂热还算得上是一种进步的话，那么在电视转播的比赛中公然使用D版《Dance Dance Revolution》就有些“无知者无畏”的味道了。至于那几个在电视媒体中把《Dance Dance Revolution》的出现归结于自己“灵机一动”的商人，我就只能用“恬不知耻”来形容了——没办法，文章里不能出现脏话。



◀“生生不息”的PARANOiA

而在《Dance Dance Revolution》的起源地日本，KONAMI的BEMANI部门继续以坚韧不拔的毅力保持着日本电器所特有的推陈出新率：《Dance Dance Revolution》、《Dance Dance Revolution 1.5》、《Dance Dance Revolution 2ndMIX》、《Dance Dance Revolution 2ndMIX Link Version》、《Dance Dance Revolution 3rdMIX》、《Dance Dance Revolution 3rdMIX PLUS》、《Dance Dance Revolution 4thMIX》、《Dance Dance Revolution 4thMIX PLUS》、《Dance Dance Revolution 5thMIX》、《DDRMAX（即Dance Dance Revolution 6thMIX）》、《DDRMAX2（即Dance Dance Revolution 7thMIX）》、《Dance Dance Revolution 2ndMIX CLUB VERSION》、《Dance Dance Revolution 2ndMIX substream CLUB VERSION》、《Dance Dance Revolution 2ndMIX CLUB VERSION 2》、《Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON》、《Dancing Stage featuring Dreams Come True》、《Dancing Stage featuring Disney's RAVE》、《Dance Dance Revolution Solo BASS MIX》、《Dance Dance Revolution Solo 2000》、《Dance Maniax、Dance Maniax 2ndMIX》……大概没有任何一款游戏能够达到如此“子孙满堂”的境界（而且这还不完全统计），KONAMI不愧是“爆炒冷饭”的高手。

可惜的是，尽管这位红极一时的厨师使出了浑身解数，却再也无法保持这碗炒饭那曾经令人欲罢不能的香甜。综观《Dance Dance Revolution》庞大的家谱，真正称得上“Revolution”的实在是寥寥无几，谈得上突破的变更无非表现在以下几个方面：

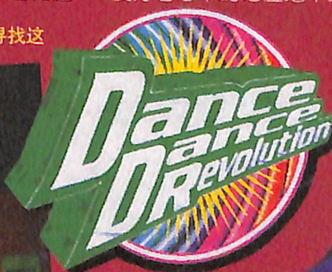
1．机种的串联：将模拟跳舞的《Dance Dance Revolution》与模拟DJ的《beatmania II DX》进行联机（如街机版的《Dance Dance Revolution 2ndMIX CLUB VERSION》和《Dance Dance Revolution 2ndMIX substream CLUB VERSION》。PlayStation版的《Dance Dance Revolution 2ndReMIX APPEND CLUB VERSION vol. 1》、《Dance Dance Revolution 2ndReMIX APPEND CLUB VERSION vol. 2》）个人看来这是个非常有新意的想法，可惜曲高和寡，很少有玩家能够真正领会其中的精髓。而且KONAMI在选曲和难度上过于草率，玩家之间的交流与配合被茫茫的符号所湮没，使得这一创意被遗憾的扼杀了。

2．机台的变革：受《Stepping Stage》、《Pump It Up》等游戏的影响，KONAMI也力图在《Dance Dance Revolution》循规蹈矩的“上、下、左、右”上寻求突破。比如说《Dance Dance Revolution Solo BASS MIX》和《Dance Dance Revolution Solo 2000》就加入了“左上”、“右上”这两块踏板，不过这在某种程度上限制了玩家创造力的发挥，所以反响一般。而《Dance Maniax》则创造性的把踏板改为传感器，游戏规则也从原先双脚改为双手。虽然由于选曲的原因导致了“《Dance Maniax》系列”的失败，但独特的思路却为日后《ParaParaParadise》的成功写下了伏笔，“《Ez2Dancer》系列”也从中得到了不少有益的启示。

3．歌曲的取舍：不像其它游戏类型，音乐的好坏乃至有无都对游戏的进行影响不会至关重要，但对音乐游戏来说，歌曲品质绝对是重中之重。在这一点上，KONAMI处理得十分聪明。首先，它与全球著名音像公司Toshiba EMI进行合作，对流行音乐稍有了解的人都知道Toshiba EMI在音乐界的地位，在它浩如烟海的音乐曲库中挑几首舞曲就如同探囊取物般容易。SMILE.dk、2 UNLIMITED、Captain Jack、E-ROTIC、BAMBEE、PAPAYA、Bus Stop……在《Dance Dance Revolution》的歌曲列表中，我们能找到许多著名的歌手与组合，“明星效应”再一次得到了验证。甚至在《Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON》和《Dancing Stage featuring Dreams Come True》中，绝大部分的歌曲均为日本著名作曲家小室哲哉和日本90年代中期著名演唱组Dreams Come True的作品。

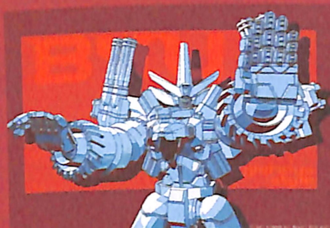
作为老牌游戏厂商，KONAMI的音乐创作能力也早已被世人承认，原创歌曲一直在《Dance Dance Revolution》中占有不可替代的地位，经常会给玩家带来出人意表的惊喜。《PARANOiA》、《AM-3p》、《MAKE IT BETTER》、《BRILLIANT 2U》、《B4U》、《AFRONOVA、TRIP MACHINE》……这些原创歌曲的影响力已经远远超越了《Dance Dance Revolution》本身的范围。BEMANI甚至还就此造就出自己的明星——NAOKI、Be For U、小坂りゆ等名字在《Dance Dance Revolution》爱好者心中的地位绝不亚于那些当红巨星。


◀纵情跳跃



▶在那个时候，我一到街机厅就首先寻找这个标记





▲这个机器人对于《Dance Dance Revolution》的爱好者们实在是再熟悉不过了

那些喜欢“《Metal Gear》系列”的人一定对小岛秀夫崇拜得五体投地，喜欢“《Bio Hazard》系列”的人一定会对三上真司尊敬得无以复加。同样，在音乐游戏爱好者心中也有自己的明星、自己的偶像，而且，由于音乐的媒介作用，这种感情的寄托与表达就显得更为真实。BEMANI在不知不觉中完成了一个又一个的“造星运动”，NAOKI可谓是其中的代表。这位随着《Dance Dance Revolution》声名雀起的音乐天才一直担任着游戏音乐监制的重要角色，由于他的精心挑选，《Dance Dance Revolution》中的版权歌曲一直都保持着较高的质量。同时，他几乎一个人就撑起了原创歌曲的整个天空，以NAOKI、180、190、200、DE-SIRE、N&S、RE-VENGE、2MB、N.M.R等N多化名谱写了N多广为传唱的歌曲。在BEMANI所举办的“Dance Dance Revolution名曲复活アンケート”的活动中，前30位几乎都是NAOKI的作品！

不过，要论NAOKI的最大成就，莫过于一手培养了Be For U这个青春美少女组合。在推出《Dance Dance Revolution 5thMIX》之后，为了能进一步扩大《Dance Dance Revolution》的人气与影响（不过在现在看来应该是“挽救”而不是“扩大”），KONAMI先后举办了两次“アーティストオーディション”（ARTIST AUDITION）的活动，向广大玩家征集原创歌曲、歌手或者组合。Riyu Kosaka（小坂りゆ）、Shiyuna Maehara（前原しゆな）、Noria Shiraishi（白石纪亚）、Yoma Komatsu（小松代真）这四名美少女为幸运女神所垂青。在NAOKI的点拨、包装与指点之下，成立了歌唱组合Be For U。她们的歌曲《DIVE（more deep & deeper style）》、《Firefly》、《true…（radio edit）》、《ever snow》、《CANDY》、《BREAK DOWN！》、《Glorious Days》等不光理所当然地收集在游戏之中，而且还正式推出专集，主唱小坂りゆ更是前途无量。从一个普通的玩家，到参与游戏的制作，最后打入歌坛，这应该算是《Dance Dance Revolution》所创造的众多奇迹中最为闪亮的一个吧。



▲工作中的NAOKI，果然有艺术家的气质

说了半天我一直在大唱赞歌，事实上谁也无法否认《Dance Dance Revolution》的乐曲质量。不过KONAMI却忽略了非常重要的一点：好听的歌曲并不一定就适合跳舞。粗略统计了一下，个人觉得在“《Dance Dance Revolution》系列”近300首歌曲中，适合作舞曲的也就20%左右。遗憾的是KONAMI一直沉湎于歌曲的宣传、包装和量化，从《Dance Dance Revolution 3rdMIX》之后就一直没有在歌曲的“游戏性”上下太多的功夫，所以新的游戏一出来，玩家尝试了几次（不如说是听了几次）新的歌曲之后就没有太大兴趣了。对比《Pump It Up》和《Ez2Dancer》，KONAMI在选曲上显得盲目乐观与自负，这也为《Dance Dance Revolution》日后的衰败埋下了隐忧。

4．画面的改进：毕竟是音乐游戏，所以《Dance Dance Revolution》在画面上一直没什么重大的改动。直到《DDRMAX》才出现专有的BGA，没想到喧宾夺主的尴尬也就此而生。本来辨别密密麻麻的符号就已经很费劲了，耀眼夺目的BGA无疑又使游戏的难度增加了不少……

5．模式的增加：这一点KONAMI可谓尽心尽力：Versus、Double、Basic、Anoher、Maniac、Mirror、Right、Left、Shuffle、Hidden、Sudden、Stealth、Little、Flat、Non-Stop、Freeze……基本上来说，能想到的和该想到的都已经让KONAMI做到了。但这点微不足道的变化已经不足以挽救《Dance Dance Revolution》没落的命运。

说到《Dance Dance Revolution》的风靡，最直接的原因就是由于符号的引导作用使得游戏者在音乐的旋律与节奏中找到舞蹈的感觉。由此可见，符号才是保证《Dance Dance Revolution》游戏性的前提。不过遗憾的是，《Dance Dance Revolution》带动了音乐游戏难度飞涨的狂潮，在越来越多的乐曲中，排山倒海的符号好像流星雨一样呼啸而过，密密麻麻的符号把本可在1/4拍就能完美完成的舞步强行分解成1/8拍，把一只脚就可以“点到为止”的动作生硬的编排成两脚同时踩踏。这种舍本逐末、画蛇添足的做法令玩家就像跑步一样在踏板上忙前跑后、马不停蹄。舞动的美感已经不复存在，就连轻松自在的感觉我们也很难找到了。



Be For U成员：白石纪亚　Be For U成员：前原しゆな　Be For U成员：小坂りゆ　Be For U成员：小松代真

毫无疑问，符号是《Dance Dance Revolution》的核心所在。然而，对玩家来说，符号既是提示又是限制：编排合适的符号踩起来和谐自然，让不会跳舞的人感到自得其乐；编排不当的符号踩起来死板生硬，让会跳舞的人感到无所适从。

虽然《Dance Dance Revolution》的更新速度快得可怕，但更新内容却始终少得可怜。到后来，每部新出品的《Dance Dance Revolution》的惟一卖点也就是新的歌曲了。再可口的东西吃多了一样反胃，一盘盘“换汤不换料”的冷饭早就让玩家们倒了胃口。嘴里的东西还没消化完，一道道回锅菜又被KONAMI强行摆到了眼前。对这种高强度的填鸭行为，再坚强的胃恐怕也无法承受。



▶从《Dance Dance Revolution 5thMIX》起《Dance Dance Revolution》就已经开始走下坡路了。

从深层次剖析，《Dance Dance Revolution》这种症结也与日本电器的高淘汰率有关。众所周知，日本是个电子器材高度发达的国家，十天半个月对家用电器来个彻底更换是日本特有的国情。但对《Dance Dance Revolution》乃至所有KONAMI音乐游戏来说，过分的开发只会缩短“一次性创意”的寿命。增加歌曲、更换界面、丰富模式、美化图像，这基本概括了KONAMI对音乐游戏更新换代的规律。在把阿拉伯数字加一之后，“全新”的《Dance Dance Revolution》“闪亮”登场，而比它大不了多少的“前辈”也在一夜之间彻底消失——原因只是因为它有的它的后代全有了。的确，只有淘汰才能推陈出新，但这种原地止步的继承只能说是一种退步。

也许是宿命，也许是诅咒，大部分音乐游戏都在重复着《Dance Dance Revolution》的历史：在市场的感召下风光无限的开始、在利益的推动下揠苗助长的跃进、在脸面的驱使下步履维艰的坚持、在玩家的漠视下无声无息的结束。

回想起来，玩《Dance Dance Revolution》5年有余，有两件事情我终生难忘：

一对情侣共舞时始终牵在一起的手。

一位女孩跳《BUTTERFLY》时阳光般灿烂的神情。

桀骜不逊的先驱者——beatmania



▲致礼——桀骜不逊的先驱者

如果把众多音乐游戏比喻成一个个个性鲜明的人，那么我最欣赏的就是《beatmania》。随着《beatmania THE FINAL》全日本测试活动的展开，《beatmania》——这位音乐游戏的先驱者即将带着桀骜不逊的神情走向生命的尽头。自信中间杂着傲慢，顽强中间杂着固执，威武中间杂着粗暴，理性中间杂着宿命，好斗中间杂着无奈，智慧中间杂着刚愎自用——这就是《beatmania》的性格，也许你并不喜欢它，但你却不得不崇敬它。

1997年12月，《beatmania》的热潮似乎让日本人忘却了隆冬的寒冷。《beatmania》的横空出世犹如一块巨石，在死水般平静的游戏界搅动起一片惊涛骇浪，晶莹的浪花闪烁着KONAMI智慧与创意的光芒。自此，"音乐游戏"以迅雷不及掩耳的气势迅猛的登上了历史的舞台。

初出茅庐的《beatmania》像是一个衣着前卫的艺术家、一个不修边幅的革命者，音乐游戏的定义和准则就这样在暴风骤雨中确立。不管音乐游戏如何发展、音乐如何动听、音效如何震撼、动画如何华美，但它们永远都脱离不了《beatmania》通俗易懂的游戏方法——比如说我在前文所述的"《Ez2Dj》系列"。说《beatmania》是音乐游戏的开山鼻祖，我想并不为过。

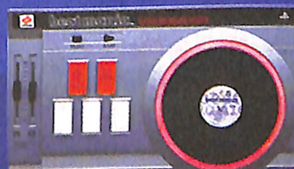
由于还是尝试，所以初代的《beatmania》相当简陋：音响只有6声道、2低音炮；屏幕只有33寸、256色。但是，这并不影响《beatmania》的风靡与流行。而且，在KONAMI后来的"音乐游戏大升级"狂澜中，《beatmania》始终没有在硬件方面做太大的改变，这种"一脉相传"的做法甚至被一些玩家贬斥为"不思进取"。不过在我看来，这种倔强正是"《beatmania》系列"铮铮性格的绝佳写照。

既然是音乐游戏，音乐当然是游戏的核心，如果你用心欣赏过《beatmania》的音乐的话，那么你就会理解KONAMI"固执"的原因。《beatmania》的音乐相当地下和另类，通俗点说就是"一般人很难接受"，颇有些"非主流"的味道。但从专业的角度来看，《beatmania》所呈现的才是原汁原味的DJ音乐。由于条件与环境的原因，我们很少有机会欣赏到真正DJ的风采，将那些浪迹于乌烟瘴气的迪厅，只会放放唱片、扭扭臀部、喊喊粗口的家伙叫做"DJ"简直是对DJ文化的莫大亵渎。如果你无缘亲见DJ眼花缭乱的Scratch技巧、如果你无法感受The Technics World Championship（全世界最著名的DJ团体DMC举办的DJ大赛，堪称DJ界的奥林匹克）的壮丽恢弘，那么在《beatmania》中，你起码能领略到正规、正统的DJ音乐。诚然，DJ技术远非敲敲按钮那么简单，不过在游戏的过程中，简单但完整的DJ概念已经在游戏者心中潜移默化的形成。尽管在后来，在"嫡系表弟"《beatmania ⅡDX》和其它音乐游戏等"内忧外患"的冲击下，《beatmania》愈发落入"曲高和寡"的境地，但在《beatmania 6thMIX THE UK UNDERGROUND MUSIC》里，副标题中的UNDERGROUND个性昭然的告诉我们：你可以不喜欢我，但我不会背叛自己的风格。

所以，由于"演绎正统DJ音乐"理念的确立与延续，《beatmania》在画面、机台、系统方面缺乏改进也就可以理解了。比如《beatmania》的最新作——也是最后一作——《beatmania THE FINAL》的画面，简陋得仿佛不是这个时代的作品，看似粗糙的动画好像

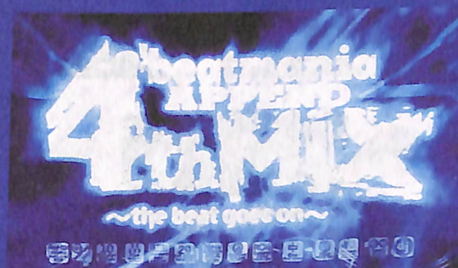


▲《beatmania Club MIX》是《beatmania》的一个分支，里面的歌曲十分亲切


▲《beatmania》家用机控制器，Scratch手感一流



▲《beatmania GOTTAMIX2 –Going Global–》融合了世界各地风格多样的曲风，甚至还可以听到中国的民族音乐



▲《beatmania》从《beatmania 4thMIX》开始正式走向成熟

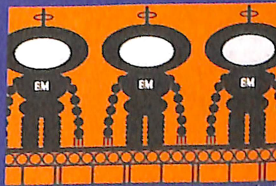


▲在《beatmania 6thMIX》中有很多歌曲来自DJ文化的圣地：英国。



▲PS2上的《beatmania 打打打！！》，将打字游戏和音乐游戏结合在一起







▲《beatmania》的BGA多为这种信手涂鸦的街头风格



◀ 精致小巧的《beatmania》手掌机



▲《beatmania complete MIX》：典型的"大而全"

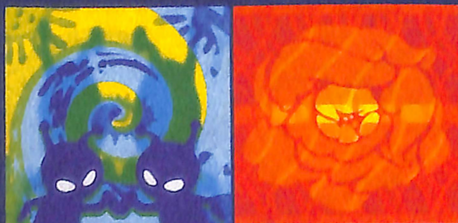
就是一段GIF图片的单调切换。不过这种很有心理暗示味道的涂鸦似画风配合《beatmania》个性十足的音乐风格却是相得益彰。

遗憾的是，顽强和固执往往只是一枚硬币的两个方面，再怎么说《beatmania》也是商业利益驱使下的产物，如果它的顽强已经在无形中拉开了自己与大众的距离，如果它的固执已经让大众觉得它孤芳自赏、冷若冰霜，那么最终等待它的就只有冰冷的棺材与悲壮的碑文。2002年7月25日，《beatmania THE FINAL》正式发售；2002年7月25日，"《beatmania》系列"正式终结。

"背弃了理想，谁人都可以，哪会怕有一天只你共我。"多年之后，你是否会记得曾经给我们带来无数欢乐的beatmania呢？

我想我会的。

致礼——桀骜不逊的先驱者。



▲从这两张图片可以明显看出《beatmania》"地下"之本色

大众贵族——beatmania Ⅱ DX

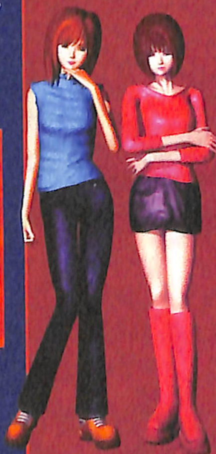
"长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上"，用这俏皮话来形容《beatmania》和《beatmania Ⅱ DX》的关系实在是再合适不过了。托生于《beatmania》的《beatmania Ⅱ DX》在短短几年就抢尽了《beatmania》的风头，"大义灭亲"的抢占了《beatmania》的所有市场。在《beatmania》的"死亡证明"上，也一定有自己的亲弟弟《beatmania Ⅱ DX》的亲笔签名吧。

商场无父子，更何况兄弟？从"非主流"到"大众化"，定位的不同决定了《beatmania》与《beatmania Ⅱ DX》结局的迥异。《beatmania Ⅱ DX》的诞生本身就有点"取之于民"的味道：在一次KONAMI举办的官方《beatmania》比赛上，冠军不仅得到了金钱、声望与荣誉，更拥有了与《beatmania》创作组面对面接触交流这一令人艳羡的机遇。重视玩家的看法与创意是成功游戏公司的基本素质，《beatmania Ⅱ DX》的成功再次为这一定理做了佐证。



▲ Are you ready for the electro tuned?

早期的《beatmania Ⅱ DX》、《beatmania Ⅱ DX substream》和《beatmania Ⅱ DX club version》并没有完全形成自己独立的风格，尤其在音乐方面更是大幅度的照搬于《beatmania》，最突出变化也不过是将《beatmania》的按键增加了两个。不过它华丽的机台、绚目的灯光、50寸的背投屏幕、8声道、2低音炮的音响、6段音频、4种立体声的配置和震撼的共振底座已经显示出《beatmania Ⅱ DX》雍容华贵的贵族气质。《beatmania Ⅱ DX 2nd style》的出现为《beatmania Ⅱ DX》的唯我独尊打下了稳固的根基，从这一代《beatmania Ⅱ DX》中，我们终于看到了真正属于《beatmania Ⅱ DX》的东西。



◀《beatmania Ⅱ DX》的两大当红女主角：筑波 美夏＆英田 优里

作为音乐游戏，《beatmania》与《beatmania Ⅱ DX》的区别并不仅仅是画面、机型与系统，而在于音乐的理念！我想以一个例子来论证我的观点，主人公就是"炒饭大师"——CAPCOM。其成名作《Street Fighter》到现在可谓"子孙满堂"，代表人物Ryu与Ken更是人人皆知。作为师兄弟，两人招式多有雷同，可在实战中，两人的手感却大相径庭。Ryu招式沉稳、朴实无华，就像金庸笔下的扫地老僧一样，其貌不扬却功力深厚；而Ken则恰恰相反，招式大开大合、炫目华丽，很符合美国人自我中心、喧哗张扬的性格。对比《beatmania》与《beatmania Ⅱ DX》，我们不难发现哪个像Ryu，哪个像Ken。但是，如果仅从画面、机型与系统等方面进行判断未免过于草率，正如前文所述，音乐理念才是两者的根本区别。《beatmania》中多为正统、硬派的DJ音乐，最直接的表现就是很多人未必能很快适应和接受它的风格，按照专业人士的说法就是"beatmania的音乐是做出来的"。《beatmania Ⅱ DX》则走"亲和力"、"大众化"这条路线，歌曲大多平易近人，颇具现代感，即便是深沉隽永的蕴意也会用通俗易懂的方式去表达。把雷同的东西做出了不同的感觉——这就是实力。

从《beatmania Ⅱ DX》到《beatmania Ⅱ DX 8th style》，"《beatmania Ⅱ DX》系列"一直在平稳有序的延续着。在《beatmania Ⅱ DX 6th style》中出现了不少流行时尚的Papa Para歌曲，这说明了《beatmania Ⅱ DX》长盛不衰的一个原因——紧跟时代。在2000年6月15日～7月31日，KONAMI又举办了"beatmania Ⅱ DX シリーズ最新作乐曲募集"的活动，在参赛的400多首歌曲中，Ryu的《starmine》和kors k（年仅16岁啊）的《Clione》脱颖而出，收录到了《beatmania Ⅱ DX 3rd style》之中。可以想象，如果活动的名称换作"beatmania シリーズ最新作乐曲募集"的话，能征集到40首歌曲就算不错了。另外，《beatmania Ⅱ DX》"神"级的玩家AG09、LISU（看过他们表演的人一定会对其手指的灵活性目瞪口呆）还会经常得到dj TAKA（beatmania Ⅱ DX制作组的核心成员，在下文会有详尽介绍）等人的"接见"——这说明了《beatmania Ⅱ DX》长盛不衰的另一个原因——平易近人。

说到音乐，同任何音乐游戏一样，稳定的、高水准的创作组是保证音乐质量的先决条件。《beatmania Ⅱ DX》的音乐创作组强大得一塌糊涂，任何一个拿出来都足以让我等拜服。如果你不熟悉以下这些名字，那么你根本就不是一个合格的音乐游戏爱好者：

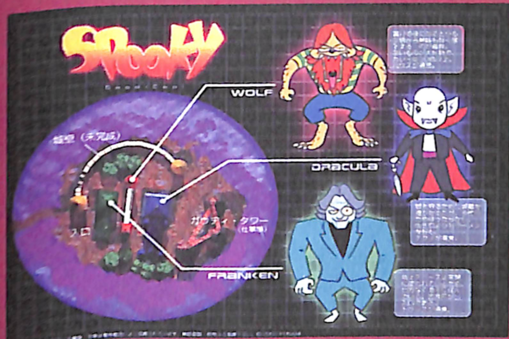
1.dj TAKA：曲风多变，Ambient、Trance、Digi-Rock、PARAPARA、Intelligence、House、Progressive乃至Orchestral，真可谓无所不包、无所不能。行云流水般旋律将你带入



▲TaQ自己编曲、自己表演的BGA（其实说MTV也不为过）：stoic。堪称音乐游戏中的"行为艺术"

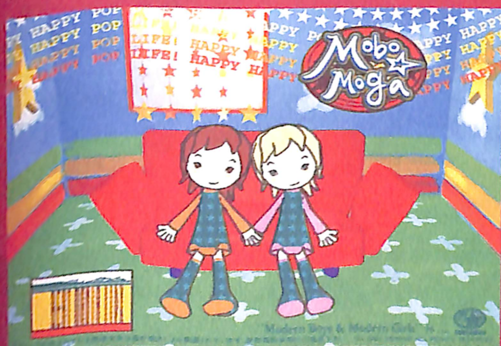


▲ TaQ的emphthy将把你带入梦境般的虚无



▲《beatmania II DX》版的狼人、达库拉男爵和佛兰肯。

无边无际的遐想空间，几乎每首作品都可以称得上脍炙人口的代表作：《Absolute》将民俗的曲调与现代的节奏完美结合，气势大气磅礴，"一览众山小"的豪迈油然而生；《Frozen Ray (original mix)》飘渺苍凉，时间也仿佛凝固在深邃的旋律之中；对比于《Tangerine Stream》的化骨绵长，《Small Waves》则显示了dj TAKA野性的一面；如果正处陷于磨难中的你想得到推心置腹的理解、和风细雨的开导或是振聋发聩的呵斥，《Abyss》将是你最好的选择；取材于著名交响乐作家Vivaldi的代表作《四季——冬》的《V》堪称dj TAKA伟大的经典，天衣无缝的古今融合创造出超越时代的绝唱。



▲ VJ shiro笔下的双胞胎：Talto&Tafto

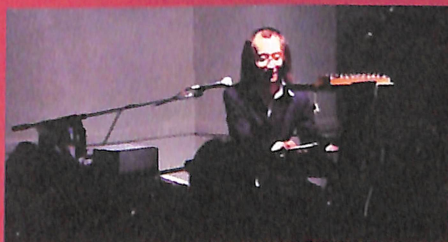
2.TaQ：本人的偶像，擅长Beat曲风的乐曲，精妙的节奏令人叹为观止。《Digital minD (A-T Libra mix)》、《Indigo Vision (full flavour hide around mix)》、《Schlagwerk》、《Holic》、《DXY!》、《Radical Faith》、《QQQ》、《Gravity》、《stoic》……任何一个拥有正常节奏感的人都无法抗拒TaQ作品中充满魔力的节拍。最"过分"的是他和dj TAKA居然又成立了一个名为OutPhase的无敌组合，大师级的合作甚至可以用"可怕"去形容。

3.good-cool：House泰斗，作品繁多，曲调流畅、旋律亲切，平易近人得令人无法拒绝，100%的大众口味。如果你想找一首能让人不由自主的舞动起来而在舞动之后又不至于筋疲力尽的曲子，那么good-cool的作品肯定适合。"《beatmania》系列"中最具亲和力的作品几乎都出于good-cool之手。他的名字就是对其作品的最好评价：Good、Cool！很平常的两个词——平常得让我们无法忘记。



▲ Deadline：心灵的留白

4.NAOKI：他在《beatmania II DX》的表现就像在《Dance Dance Revolution》一样的完美。代表作《B4U》在日本几乎达到了家喻户晓的程度。



▲ Osamu Kubota：一看头发就知道是个艺术家

5.Osamu Kubota：天才，绝对的天才！音乐、歌剧、诗歌、绘画、厨艺无所不通。以我的表达能力根本无法形容Osamu Kubota作品的隽永与深邃。建议各位赶快去找张《Silent Hill 2》的OST来听，它的歌曲监制就是Osamu Kubota！如果他早降生几百年，我相信Osamu Kubota绝对能成为又一个贝多芬。



▲这些个性鲜明的DJ形象已经成为《beatmania II DX》的一大招牌

6.L.E.D. LIGHT：为我打开Trance大门的领路人。《THE EARTH LIGHT》激昂动感、《Infinite prayer》迷离深邃、《LOVE IS DREAMINESS》欢快活泼、《ErAseRmoTor maXimUM》粗野狂放。如果结婚真的是人生幸福的顶端，我真想把《SOMETHING WONDERFUL》作为我的"婚礼进行曲"。

最后，我想以一篇《era (nostal mix)》赏析作为本章的结尾。《era (nostal mix)》是TaQ又一代表作，堪称是《beatmania II DX》中最为璀璨亮丽的瑰宝，希望我这篇不自量力的赏析能用视觉去为你传达听觉及周身感觉的共鸣与美妙。



▲豪华的机台完全可以用"拽"去形容

（一）

刹那间，我仿佛进入一个虚空、缥缈的世界，身边的一切似乎不复存在，唯有意识在音乐的牵引下起伏，游离——哪里是目标，我不知道，也不想知道。

前方好似苍茫星空中的一团黑云，又好似幽深大海的一抹闪亮——触手可得却又遥不可及。正当我恣意的飘泊于这梦境般的空间时，一记亮丽的长鸣不知从何处响起，突然间，一股巨大的力量猛然作用于我的身后。逐渐增强力度推动着我越来越快的前行。我感到失控的恐慌，但更多的是飞驰的兴奋。视觉不属于我，但我看得见景物的飞逝；听觉不属于我，但我听得见空气的摩擦；感觉不属于我，但我感觉到了风的存在。

我放松身心，闭上了双眼。又一记长鸣，直觉告诉我：终点到了……

（二）

我无法回头——当我再次前行的时候。

那不是终点，而是驿站；我只是过客，并不是归人。即使没有背后那股力量的驱使，我也会走下去。

就在刚才，我触摸到了梦的真实，但那只是稍纵即逝的一瞬，短的甚至无法用时间去测量。

懵懂期待的东西忽然没有了价值——就在我追求到的那一刻。

我无法解释，因为我还要走下去。我无法抗拒那股莫名的力量，或者说根本没想过抗拒。

"也许它并不强大，我可以轻而易举的制伏它。"我边走边想。

（三）

伴随着一道又一道的长鸣，我经过了一座又一座盛满阳光的"驿站"，走过了一段又一段洒满星辉的"道路"，无法休息，无法停留，忘了开始，也没有结束。我开始厌恶背后那股力量，想挣脱，想反抗。但可恶的意识轻而易举的化解了我挣脱和反抗的尝试。它分明的告诉我：你这是在浪费时间……

时间？

我突然明白了什么。

但我不知道该如何去做……

（四）

在适应和盲从的取舍中，我迷失了方向。时空仿佛在不停的颠倒、晃动，在惊涛里、在风暴中，我形单影只的身躯剧烈的翻滚。我无力的伸出手，想抓住什么；我无助的环顾四周，想找个依靠。然而，我慢慢清楚了，除了自己，这里什么都不存在——比如说惊涛，比如说风暴……

迷蒙中，似乎又是一道长鸣，我缓缓的睁开双眼，又绝望的闭上。我知道我仍在前行——一如既往的被动。

……

（五）

朦胧中，一种奇异的声响在耳边回荡。好熟悉的声音，这是……

记忆的心弦被轻轻拨响，我仰过身来，努力的回忆着。哦，我知道了，在第一次遭遇到那种力量时，我听见过这种声音；在通往第一座驿站的途中，我听见过这种声音；在流连于梦境的美幻时，我听见过这种声音；在继续前行的道路上，我一次又一次地听见这种声音。

突然间，我感到不再孤单……因为那似曾相识的经历，因为那刻骨铭心的体验。

又是一道长鸣，我支撑着自己，坚定地站了起来。眼前仍是浓云滚滚，惊涛阵阵。我回过头，轻轻地笑了笑，是的，我再次感受到了那股力量：赐予我的力量。

"除了自己，这里什么都不存在——比如说惊涛，比如说风暴。"默诵一遍之后，我向前走去，目光坚韧，脚步镇定。

（六）

我赢了，尽管风暴强大地难以想象，但我轻易的找到了风暴的中心。

亮丽的长鸣划破长空，我抬起头来，想送还一个真挚的笑脸。可是我很快意识道：除了自己，这里什么都不存在。

我恍然大悟，我终于知道了亮丽的长鸣与奇异的声响究竟是什么。然而，那背后巨大的力量呢？也许答案就在终点之后吧。

冲着原来乌云密布的方向，我一脚踏了进去，满眼的光芒。

（七）

熟悉的声响、熟悉的感觉、背后熟悉的力量，远方熟悉的驿站……这……这就是终点？

慢慢的，我明白了，实际上，我又回到了起点。虽然已经走了很长一段路，但我又回归到了梦开始的地方。所不同的是：再出发时，我目光坚韧，脚步镇定。

尽管走过的路永远不能折回，但只要我愿意，我可以重新开始——是的，任何时候。

正当我准备前进时，突然间，隆隆的响声震撼大地，一座雄伟的图腾在我眼前徐徐升起，恢弘的气势迸发出不可抗拒的力量。我欣喜若狂！是的，就是这种力量！现在，我终于可以找到答案了！

我虔诚的仰望着壮丽的图腾，上面几个大字闪烁着动人心魄的光辉：

Era——纪元，年代。



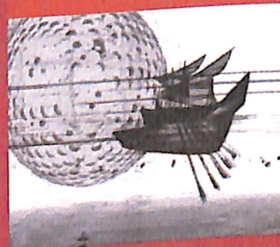
▲No matter what happens, Never Look Back!



▲听了sampling masters MEGA的《outer wall》之后你会知道什么是真正的Techno。



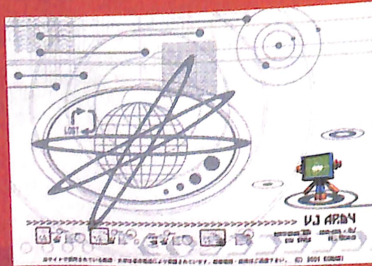
▶Radical Faith：偏执的信念、极端的命运



◀sync大受欢迎不仅仅是因为dj TAKA和TaQ所带来的"偶像效应"，更是由于这两个名字所带来的品质保证









▲House大师good-cool与"四大VJ"（HES、shiro、VJ GYO、GOLI）的联袂之作：VJ ARMY

Made in China——Rock Fever

IGS的名字大家应该十分熟悉，开始我对这个来自宝岛台湾的游戏厂商并无好感，《三国战记》、《西游释厄传》、《形意拳》、《CRAZY DANCING》……IGS的游戏总有一种"如有雷同、纯属巧合"的味道。不过就在不知不觉之间，它的产品也开始在各个游戏厅之中与SNK、彩京、CAPCOM、NAMCO、SEGA等大公司的游戏分庭抗礼，这不得不让人肃然起敬。

那么，说到IGS的音乐游戏，值得小书一笔的，就非《ROCK FEVER》莫属了。

大概是由于对港台歌坛深恶痛绝的缘故，我开始对《ROCK FEVER》不太感冒。甚至想如果里面的歌曲不是我们所熟悉的国语、粤语、闽南语的话，究竟会有多少人玩这个游戏。与《ROCK FEVER》的"第一次亲密接触"也以失望而告终：《ROCK FEVER》在按键的判定上居然存在着严重的问题！更不要说那简陋的机台、粗糙的音响和幼稚的画面。

尽管如此，当有高手站在《ROCK FEVER》前面时，围观的人群里也经常会出现我的身影。我也不知道为什么，可能是由于"老乡见老乡"亲切感吧。

总之如果没有《ROCK FEVER》，在2000年，我可能连一首港台歌曲都不会。

正当《ROCK FEVER》如日中天的时候，IGS不紧不慢的推出了《ROCK FEVER EX》，这部作品让我彻底对IGS刮目相看。尽管原创性不足的弊病依旧显现无余，《ROCK FEVER EX》看上去仍像个大杂烩，但能以如此谦逊、坦诚的态度去借鉴他人的成功之处，这种精神本身就值得肯定。今天我借鉴别人，也许明天别人就会借鉴自己。

而且《ROCK FEVER》操作感的不足也在《ROCK FEVER EX》中得到了一劳永逸的修正，"《ROCK FEVER》系列"终于彻底成型。《ROCK FEVER 3》、《ROCK FEVER EX SOLO》也在不久之后粉墨登场。并且由于价格因素，《ROCK FEVER》就像IGS其它游戏一样，又在不知不觉间抢占下半壁江山。虽然本土化总能博得廉价的青睐与同情，不过IGS的实力确实不可小觑。

由于能在游戏中亲手演奏偶像们的成名歌曲，许多追星族们也加入到了《ROCK FEVER》的行列：黎明的《妄想非非》、《看上他》，伍佰的《树枝枯鸟》，徐怀玉的《怪兽》、《向前冲》，莫文蔚的《VINO》，酷龙的《BING BING BING》，郭富城的《Para Sakura》，萧雅轩的《一个人的精彩》、陈慧琳的《不如跳舞》……流行音乐的发烧友们又怎么能拒绝得了这再熟悉不过的歌曲、再熟悉不过的歌星呢？

不过，我还是不太碰"《ROCK FEVER》系列"，但这并不说明我不喜欢——

毕竟，Made in China。



▲《ROCK FEVER》在中国如此风靡，价格也是个重要的原因。



▲《ROCK FEVER EX》机台介绍



▲在大陆出现不久的《ROCK FEVER 3》



▲各地《ROCK FEVER》的比赛也曾开展得如火如荼



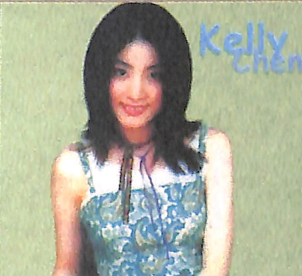




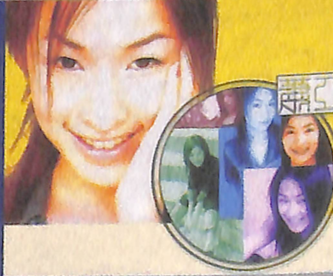


▲看到这么多歌星，想必任何追星族都抵挡不住《ROCK FEVER》的诱惑吧









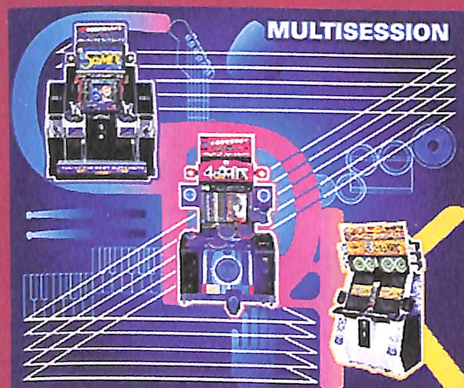


DEEP PURPLE、Guns'n Roses、L'Arc~en~Ciel、Every Little Thing、MR、BIG、Jamiroquai、浜崎 步、SEX PISTOL、Queen、B'z、Bon Jovi、矢井田 瞳、The Cardigans、Red Hot Chili Peppers、Mr. Children、SMAP、Alanis Morissette……天，再说下去我就要得心脏病了。

Let's Jam——drummania、GUITAR FREAKS & KEYBOARDMANIA

正如标题所述，这一章共有三条主线：《drummania》、《GUITAR FREAKS》和《KEYBOARDMANIA》。三条主线交织交错，构成了KONAMI又一个游戏神话。

KONAMI不愧是KONAMI，正当其它公司跟风于《beatmania》和《Dance Dance Revolution》的创意时，他早已将思维的触角蔓延到更为宽广的领域：模拟吉他？模拟贝司？模拟架子鼓？模拟钢琴？模拟电子琴？甚至——模拟一个真正的乐队？



▲GUITAR FREAKS + drummania + KEYBOARDMANIA = MULTISESSION!

KONAMI做到了，首先就是吉他与贝斯——乐队中最为光彩夺目的乐器。1999年，《GUITAR FREAKS》在一片惊叹之声中摆在了各大街机厅最为显眼的位置。从某种意义上讲，你可以把《GUITAR FREAKS》理解为一台体感机，如果你还能记得第一次玩《DAYTONA USA》时手握方向盘时的激动、如果你还能记得第一次玩《Silent Scope》时手拿狙击枪的兴奋，那么在《GUITAR FREAKS》中，手捧吉他、纵情演奏的感觉绝对是有过之而无不及。

KONAMI在《GUITAR FREAKS》中的模拟充分显示出老牌厂商睿智的一面，在游戏中原汁原味的模拟吉他和贝司的琴弦几乎是不可能的，即便是做出来了恐怕也只有专业吉他手才



◀天，简直就是座「摇滚堡垒」



▲《bemani pocket GUITAR FREAKS》，不知道该怎么去弹……



▲我在PS上用的就是这把吉他

能驾御这个游戏，这显然违背了音乐游戏的初衷。于是KONAMI巧妙的化繁为简，仅仅用3个按键和1个拨片就完美的传达了一个真正吉他手、真正贝斯手的感觉。在气氛营造方面《GUITAR FREAKS》显然比其它音乐游戏更胜一筹，光是拿起那把COOL度满点的仿真吉他就会让人热血沸腾。同时，《GUITAR FREAKS》特有的WAILING PLAY系统让演奏的现场感达到了一个令人颤栗的境界：当你像真正的吉他手那样竖起吉他、天衣无缝的完成一段华彩时，"台下"顿时欢呼四起、掌声雷动，分数也在疯狂的暴涨。尽管只是短短的瞬间，不过那真切的震撼足以令你回味良久。

成功的游戏不可能不推出续作——甚至是疯狂推出。从《GUITAR FREAKS》到《GUITAR FREAKS 8thMIX》、从业务机到家用机，其间的发展可谓水到渠成。

请允许我的思维做个跳跃，因为就在《GUITAR FREAKS 2ndMIX》出现的时候，新的音乐游戏横空出世。当《drummania》摆在玩家面前时，我们甚至忘记了如何惊讶。做个鼓手？这是多少男孩子深藏已久的梦想啊。而KONAMI再一次让我们的梦想触手可得。



▲能在如此专业的环境下"演奏"真是种莫大的享受。



▲"鼓王"IRON，虽然他现在早已不再是《drummania》的No.1，但如同《Star Craft》中的Grrr一样，他的地位是无人可及的



▲《GUITAR FREAKS 8thMIX & drummania 7thMIX》即将出现，而在大陆，能玩到《GUITAR FREAKS 4thMIX & drummania 5thMIX》就称得上幸运儿了

坦率的讲，《drummania》的游戏规则依旧没有脱离“《beatmania》系列”的范畴（也可以说是“KONAMI模式”），仍是“跟随音乐节拍——看准提示符号——触动相应的键位”，只不过键位变成了5副鼓面（分别代表架子鼓的Hi-Hat、Snare、Hi-Tom、Low-Tom、Cymbal）和1个踏板（Bass），游戏者也不再是两手空空，双手紧握的是真正的鼓棒（当然像桑巴鼓那样用双手打也是一种乐趣）！托电子合成器之福，区区5副鼓面和1个踏板就可以模仿出专家级鼓具中的全部声响。除了Hi-Hat位置太低之外（这也是KONAMI不得已而为之的办法，毕竟交叉手的技术一般人很难掌握），在drummania上玩家不仅仅能找到鼓手的感觉，更能学到鼓手的技巧。



◀《drummania》：这可是让我投入最多的一款游戏了

那个时候的我可以用疯狂来形容，鼓棒打折了一副又一副、水泡磨掉了一个又一个、老茧堆起了一层又一层。目的却仅仅为了能给心中的她演奏一曲我最最喜欢的《Depend on me》。(遗憾的是直到现在她也没有听到那我早已倒背如流的歌词：Everything in every way. You know that every time and every day I do it all for you. You can depend on me. Every hour and every minute. In all I do my heart is in it give my life for you. You can depend on me.）诗人曾说过：“人的放松方式有三种：爱、梦想和音乐。”在《drummania》中，我得到了全部。



▲《GUITAR FREAKS 3rdMIX & drummania 2ndMIX》标志着本系列成功的开始



▲可惜，不见了《KEYBOARDMANIA》的身影……

不过，SESSION模式才是《GUITAR FREAKS & drummania》的真正魅力：一副架子鼓、两把电吉他、三个演奏者以及水泄不通的观众，KONAMI让街机厅变成了Woodstock的现场，高手间的激情合奏就好像顶级乐队的放纵表演，直达骨髓的穿透力和感染力震荡着在场每个人的中枢神经。

《GUITAR FREAKS》与《drummania》的处子联袂大获成功——成功得甚至超出了KONAMI的预想。从此《GUITAR FREAKS》和《drummania》就像定下“娃娃亲”一样，几乎每次都会“前脚跟后脚”的更新换代，并“肩并肩，手挽手”的创造一个又一个让人目瞪口呆的奇迹。

在这对黄金搭档的带动下，音乐游戏步入全面鼎盛的时期。有限空间已经容不下音乐游戏迸发出的巨大魔力，越来越多从“不越雷池”半步的人在音乐与游戏的感召下争先恐后的跑到街机厅来“开眼看游戏”。在本人的“音乐游戏史”上，最让我骄傲的事件就是引发了一场规模不小的交通堵塞。

从《GUITAR FREAKS 3rdMIX & drummania 2ndMIX》开始，KONAMI又在曲库中增加了不少翻唱歌曲。《Anarchy in the UK》、《Highway star》、《Smoke on the water》、《Bad medicine》、《Daddy, brother, lover, little boy》、《Killer queen》、《Depend on you》、《Stay away》、《Welcome to the jungle》、《You give love a bad name》、《innocent world》……一连串熟悉得不能再熟悉的歌名进一步带动了《GUITAR FREAKS & drummania》的人气，街机厅里第一次飘扬着玩家纵情的歌唱。



◀这套YAMAHA DTXPRESS真是太NB了！



◀没想到《3rdMIX》就“英年早逝”。到《KEYBOARDMANIA》刚出

正当玩家们在摇滚热浪中恣意挥洒的时候，又一台印有KONAMI标记的音乐游戏庄重登场、华丽亮相。她就像是一位倾国倾城的绝代佳人，阳春白雪、冰清玉洁的高傲气质注定了《KEYBOARDMANIA》“红颜命薄”的命运。



▲如果你有足够的票子，在家玩《KEYBOARDMANIA》时一定要配上这副YAMAHA EOS BX！

《KEYBOARDMANIA》模仿的是钢琴、电子琴等键盘类乐器，是所有音乐游戏中模仿程度最逼真的一个。键盘由YAMAHA定制，交错复杂的24个黑白琴键显示出《KEYBOARD-MANIA》极端的专业性。如果你学过一点键盘类乐器，那么玩起《KEYBOARDMANIA》绝对是得心应手。否则，在《KEYBOARDMANIA》上花的“学费”足够你去参加一个正规钢琴辅导班。

遗憾的是，杰出的专业性吸引更多的是玩家的眼球，而不是玩家的双手。如果你没有键盘类乐器的基础，除非你在金钱、时间、天赋、毅力这几点上有什么过人之处，否则完全掌握《KEYBOARDMANIA》几乎是不可能的。除了难度，《KEYBOARDMANIA》在创意、音乐、画面、操作等方面都是完美的；而就是因为难度，《KEYBOARDMANIA 3rdMIX》竟成了最后的辉煌……

这个华美的丽人在谢幕之前，与《GUITAR FREAKS》和《drummania》共同上演了一场灿烂的绝唱：MULTISESSION！《GUITAR FREAKS》、《drummania》和《KEYBOARDMANIA》构建成一座金碧辉煌的“黄金三角”，耀眼的光辉成为音乐游戏史上永恒的闪点。

顽强而又可爱的存在：其它音乐游戏

标题主要表明两个意思：(1) KONAMI其它的音乐游戏。(2) 除了KONAMI、Amuse World之外其它厂商生产的音乐游戏。

第一条比较好理解。从种类来说，我刚才所介绍的只是KONAMI推出过的音乐游戏的一部分而已，而另一些影响不那么大、名声不那么响（当然，就中国来说）的音乐游戏就只能屈尊于此了——没办法，大部分我见过的只是二维的平面，又怎么能给读者形容出立体的感觉呢？

而第二条则是本章的重点。要论众多生产过音乐游戏的厂商，甚至连“三国鼎立”都谈不上。KONAMI一枝独秀，其它厂商只能在KONAMI“专利权”的杀威棒下苟且偷生。然而这柄杀威棒两头带刺，尽管KONAMI通过它“保护了知识产权”，但音乐游戏却也因此在无形中固化为“KONAMI模式”，专利许可第294603号“音乐播放游戏机及音乐播放用的操作指示系统”中模棱两可的条文几乎将那时KONAMI之外的音乐游戏都列在“侵权”的黑名单内，这种暴君的做法也为音乐游戏日后的由盛转衰埋下了隐患。

幸好许多厂商不理这套，仍然开发了不少有自己特色的音乐游戏。我们要感谢这些“顽强而又可爱的存在”，正是由于它们，音乐游戏才不至于变成打上KONAMI标签的罐装食品。

这章很容易写，看图说话而已。



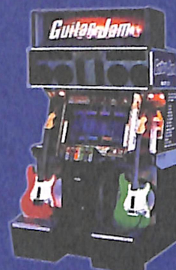
1.《beatmania III》：把它放在这里有些“屈才”，它的基本玩法与《beatmania》和《beatmania II DX》类似，但《beatmania III》增加了一个踏板。这个踏板和《Ez2Dj》中的不同，它就像一个效果器，玩家可以利用它做出多种多样的旋律、节奏和特效。虽然《beatmania III》的歌曲几乎照搬于《beatmania》，不过效果器的出现让这些歌曲焕发了新的生命力。这种侧重于DIY的思路对以后音乐游戏的发展也是个很好的启示。（就在截稿前期，KONAMI官方主页竟然出现了《beatmania III THE FINAL》的字样，无语……）

2.《Bust A Groove》（又名Bust A Move）：在音乐游戏还没有形成什么气候时，Enix公司的《Bust A Groove》就以其新颖的玩法占领了一定的市场。玩家必须配合节拍输入正确的指令，画面中的3D舞者才能跟着节拍SHOW出绚丽的舞步。由于在PS上的良好表现，所以国内有不少《Bust A Move》的玩家。个人认为，《Bust A Groove》对于节奏感的把握绝对是一流的。





3.《Crackin' DJ》：SEGA制作的游戏总是那么硬派。和传统DJ类音乐游戏不同，在《Crackin' DJ》中你根本就找不到的按键和踏板，只有唱盘和控制滑杆，Scratch、Cutin和Cueing等DJ技巧做起来相当专业。《Crackin' DJ》是目前为止拟真程度最高的DJ类音乐游戏，前途看好。



4.《Guitar Jam》：NAMCO和KONAMI一直都是生死冤家，这款《Guitar Jam》曾给《GUITAR FREAKS》造成不小的麻烦，极高的仿真性和模拟性受到许多专业吉他手的称赞。情急之下，KONAMI再次举起“知识产权”的大棒。这一次，它又成功了……

5.《pop' n music》：还是KONAMI的作品。很难说《pop' n music》到底在模仿什么乐器，9个交错排列的大按钮按起来更像是“打鼹鼠”，不过结合活泼的音乐、可爱的画面和胖乎乎的机形，你就知道本系列在日本大受欢迎的原因了。《pop' n music》带给你的才是真正的快乐和放松，三、五个好友围在一台《pop' n music》前手忙脚乱的狂拍乱打时，整个街机厅都会回荡着孩童般的欢笑。我觉得越是不会玩《pop' n music》的人就越能从中得到更多的乐趣。《pop' n music》在目前已经发展到了《pop'n music 8》，并延伸出《pop' n stage》（《pop' n music》版的《Dance Dance Revolution》）等分支。可惜这样一个在日本老少皆宜的音乐游戏在中国却受到前所未有的冷遇。环境，环境啊……





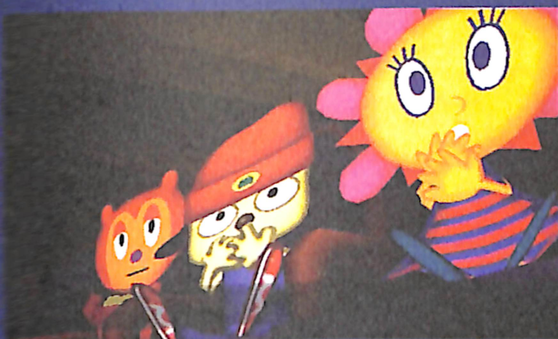
6.《Pump It Up》：韩国ANDAMIRO Entertainment模仿《Dance Dance Revolution》的产品。踏板有5个方向：左上、右上、左下、右下、中，相对于《Dance Dance Revolution》的四平八稳，这种分布方式显然更有利于花式动作的编排与表现。《Pump It Up》也发展出许多系列，不过在选曲上都严格遵照真正舞曲的标准。看《Pump It Up》高手的表演简直就是在欣赏一段精彩绝伦的韩国舞，夸张的“韩国流”动作绝对会令你目瞪口呆。如果你想在跳舞机上表现出真正的舞蹈，那么《Pump It Up》是你不二的选择。

7.《Mambo A Go Go》：KONAMI又把模仿的领域延伸到了印第安人的手鼓，于是就弄出这样一个充满“野性”的游戏。如果游戏还佩带草裙的话就完美了。(：])

8.《PACA PACA PASSION》：Produce！公司出品的音乐游戏，属于那种“小巧可爱”形。规则简单、上手容易，既考验节奏感又锻炼反应力。



9.《Parappa The Rapper》：音乐游戏的元老与始祖，幻想色彩的剧情、剪纸风格的画风、琅琅上口的RAP、得心应手的操作让该系



列一炮打红。清新向上的游戏主题给人留下回味良久的感动。在《Parappa The Rapper 2》的最后一关，当站在“蛋糕舞台”上的Parappa挥舞双手，带领观众高喊“I Gatta Believe”时，回想起Parappa为了信念不断努力的经历和通过音乐化敌为友的历程，我热泪盈眶……

10.《ParaParaParadise》：这款游戏再次表现出KONAMI“与时俱进”的能力。90年代中期，在木村拓哉、浜崎等日本著名歌手的带动下，Para Para舞以令人惊讶的速度席卷世界，尤其在日本和欧美，千人共舞的宏大场面经常可见。KONAMI从失败的《Dance Maniax》中得到灵感，通过《ParaParaParadise》的8个感应器去引导玩家跳出优美华丽的Para Para舞。在音乐游戏晚期已显得难能可贵的创意又让KONAMI大赚了一笔。



11.《Samba de Amigo》：一款模拟沙锤的音乐游戏。SEGA不愧是SEGA，完善、奇异的游戏中包含了令人上瘾的游戏性。只要玩过一次，你就无法抵御那扑面而来的拉丁热火与南美风情。



12.《Stepping Stage》：当年与《Dance Dance Revolution》分庭抗礼的游戏，由很有悲剧色彩的JALECO公司制作。集娱乐与健身于一体，雅俗共赏、健康向上，这才是音乐游戏的真谛啊……



13.《太鼓の达人》：模拟日本民族乐器——太鼓。像擀面杖一样的鼓棒拿起来就有点“北海道”的感觉。什么时候中国能出个《腰鼓传说》呢……

写这篇文章时我才发现原来音乐游戏竟有那么多种：Dream Audition、Million Hits、Rock N Tread、Flash Beats、RAP FREAKS、RAVE MASTER、Um Jammer Lammy、VJ Visual & Music Slap、StepChamp、Star audition、MTV Music Generator、Great Hits、Yellow Monkey、The Trancemission VJ Remix……第一次看到这些名字时我的感觉就是：天，这都是什么玩意儿？

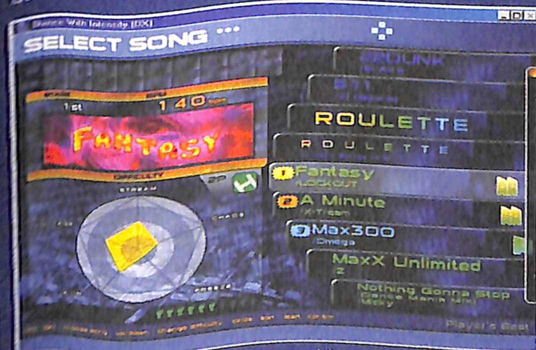
看来我们还不如井底之蛙呢，原来我们一直生活在烟囱里……



▲DJ类音乐游戏模拟器：Rhythm-iT

真正的DIY：音乐游戏模拟器

尽管“模拟器”这一名词的“官方”英语叫法是Emulation，但在音乐游戏领域中，翻译为Simulation似乎更为恰当。且不论模拟器的存在是否合情合理合法，也不论NEORAGEX的出现和SNK的倒闭到底有多大关系，音乐游戏模拟器却早已经成为一种悄然兴起的文化了。



▲《Dance Dance Revolution》模拟器：DANCE WITH INTENSITY

行文至此，我突然发觉自己已经很长时间没有到街机厅中去感受音乐游戏的魅力了，我现在更经常做的，是用VOS、Rhythm-iT、BandJAM等音乐游戏模拟器静静的来上一曲。再也没有街机厅烟熏火烤和喧哗吵闹，空旷的屋子里只有我和音乐。

模拟器的原理都是相同的，无非就是模拟器和ROM的组合，音乐游戏模拟器也是如此，不过叫法有所不同。比如说，模仿《Dance Dance Revolution》等舞蹈类音乐游戏的模拟器有《Diet Diet Revolution '99》、《Delight Delight Reduplication》、《DANCE WITH INTENSITY》、《Step Mania》，对应的ROM叫做MSD或者DWI；模拟《beatmania》、《beatmania II DX》、《Ez2DJ》等DJ类音乐游戏的模拟器有《Rhythm-iT》、《Mixwaver》、《BM98》、《bemaniaDX》、《Nazobmplay》，对应的ROM叫做BMS或者BME；模拟《GUITAR FREAKS》和《drummania》的模拟器有《BandJam》、《DTXmania》，对应的ROM叫做XA……希望我的罗列没有把你吓退，实际上音乐游戏模拟器的使用实在是简单得不能再简单，即便你是个这方面的新手，掌握一个模拟器的使用方法所需要时间甚至还没有你念出上文那些英文字母的时间长，而且还可以在更短的时间内举一反三。别忘了音乐游戏的一大特点就是上手简单，这一特点也忠实地再现于音乐游戏模拟器领域。如果我想以哪个模拟器为例子进行讲解的话，100来字就可以轻松的完成任务——甚至这100字里还包括了语气助词。所以，如果这篇文章让你对音乐游戏产生了兴趣，那么掌握这些模拟器的使用方法实在是非常容易。

当然，畏缩更多的来源于陌生，也许以上那些模拟器你一个都没有听说过，那么VOS（Virtual Orchestra System）的大名你应该会有所耳闻，在几乎每个像样点的游戏下载网站你都可以找到它的踪影。



▲《drummania & GUITAR FREAKS》模拟器：BandJam



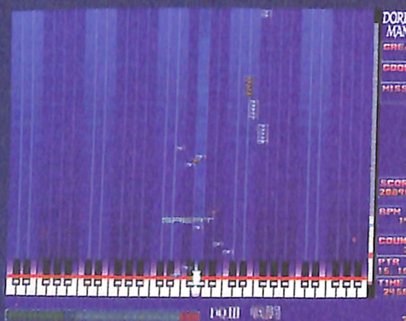
▲VOS大家应该非常熟悉吧



▲《Ez2Dancer》模拟器：EZPC

不过，如果仅仅是为了模拟而模拟，我也不会在Emulation和Simulation上咬文嚼字了。在音乐游戏模拟器领域，我们更自豪的是原创，像MUGEN这样的DIY在音乐游戏模拟器中实在是太寻常不过了。理论上说，如果你愿意，你完全可以演奏——乃至创造——任何旋律、任何歌曲。比如说，你可以在电脑前《弹起我心爱的土琵琶》，或者梳个背头用键盘奏响摇滚版的《命运交响曲》，如果你非要在《Only you》的节拍中翩翩起舞也没人拦着你。

事实上，在做提纲时，我原本在这一章中多用些笔墨，不过一写到这里，我却又不知道该如何下笔。写成说明文？那简直是在骗稿费，除非你想成为骨灰级的音乐游戏爱好者和研究者——可我可以很保证的说在中国这样的玩家不超过500人——除了这500人，别人会知道我在说明什么？写成散文？那简直是在难为自己，除非中国音乐游戏爱好者的数量能抵得上《KOF》、《CS》、《SC》爱好者的零头——可我可以很保证的说在中国音乐游戏玩家不超过5万人——除了这5万人，别人会知道我在抒情什么？



▲《KEYBOARDMANIA》模拟器：doremi mania

所以，我把这章——乃至整篇文章——写成了杂文，尽管我绝对是无意的。如果一个还不知音乐游戏是什么的玩家出于对我所说明的、抒情的目标好奇而去接触、了解音乐游戏，那我这篇文章也就算没有白写。

不过，大环境已经如此，昔日的繁华已经沉寂于记忆的谷底，面对着音乐游戏日渐萧条的景象，我无能为力……

希望？——另类主音

写到这里，我的心中不禁泛起阵阵悲凉，尽管目前音乐游戏还在游戏领域中保持着一席之地，但浓妆艳抹的表面已经无法掩盖它创意的匮乏、内涵的空洞和前景的迷茫。

音乐游戏的发展已经陷入了一个怪圈，难度的几何级飞涨已经超越了玩家——尤其是初级玩家——所能承受的界限。比如说，很多玩家开玩笑的建议把《Ez2Dj》改名为"Hard 2 Dj"；还比如说，如果不是从《beatmania II DX》一路打来，《beatmania II DX 8th style》夸张的难度会让你彻底丧失信心；再比如说，《DDRMAX》的终极曲目《MAX 300》竟需要游戏者的双脚在1分32秒内移动近600次。也许是"吃不着葡萄说葡萄酸"，不过我倒真想问问那些高手："你快乐吗？"

音乐游戏给我留下的最美好的回忆是在《Dance Dance Revolution》刚刚在中国大陆风靡的时候，不管是一脸稚气的学龄前儿童，还是两鬓微白的大叔大嫂，几乎人人都有勇气上去舞动几下，那种"万民同乐"场面着实令人感动、感慨。而现在呢？疯狂的难度让初学者心惊胆战、高昂的价格让初学者无可奈何、达人的表演更是让初学者自惭形秽。也许有人会说一部游戏能有稳定的铁杆达人支持就已经足够了，可这只能是美好的企愿和虚幻的臆想，一个游戏脱离了大众之时，也是它走向末路之日。市场终究是无情的，KONAMI、Amuse World等公司不可能置经济效益于不顾而为艺术献身——由于过于专业，《KEYBOARDMANIA》英年早逝；由于过于另类，《beatmania》遗恨而终；而如今，《beatmania II DX》前途未卜、《Dance Dance Revolution》苟延残喘、《GUITAR FREAKS & drummania》止步不前、《ParaParaParadise》昙花一现；就拿目前中国最火爆的音乐游戏《Ez2Dj》来说，尽管占据了中国这一庞大的市场，但中国玩家玩到《Ez2Dj》的又有多少？坚持玩到现在的又有多少？而这些《Ez2Dj》中，D版又占了多少？《Ez2Dj The 4th TraX》作为本系列告别之作能赚多少？或者是赔多少？有多少人知道？又有多少人意识到？

DJ、VJ都已经倾尽全力，但面对雷同的游戏方式，玩家已经进入了可怕的麻木状态。"打江山容易守江山难"，尽管游戏策划绞尽脑汁，试图在传统音乐游戏的形式中继续挖掘些许新意去吸引玩家，但肥沃的土壤早已因为过度开发而变成了荒芜的盐碱地。游戏策划试图让我们多一些选择，可我们往往无法选择，或者说忘了选择。

音乐游戏近年来的发展堪称游戏史的奇迹，不过这种奇迹在现在看来确有不少泡沫的成分，当大众的眼光不再集中于此时，透明的泡沫又怎么能绽放出绚丽的色彩？

长此以往，传统的（请注意这个定语）音乐游戏已经走进死伙同。改良隔靴搔痒、变法无济于事，要想发展，甚至仅仅为了生存下去，就只有华山一条路——革命。

到了选择的时候了：撞南墙还是砸南墙；举起榔头还是搬起梯子。

值得庆幸的是，我们看到了革命的火种，只是它如此另类，乃至与传统音乐游戏的主音不甚合拍。不过在这另类主音的另类主音中，我们依稀了找到了希望的希望：


▲Up！ Down！ Left！ Right！ Shot！ Shot！ Shot！

《Space Channel 5》：游戏界鬼才水口哲也惊世骇俗的传世之作！整个游戏好似一部架构于未来科幻场景之中的音乐剧。剧情的编排、音乐的衔接、画风的处理、手感的把握、主题的传达、情绪的互动都达到了几近完美的程度。最新作《Space Channel 5 Part 2》更是增加了乐器演奏等新的要素，除了难度偏高之外，所有的游戏构成都已经达到了尽善尽美的境界。我经常幻想这样一个场景：在金碧辉煌、庄严典雅的皇家音乐厅里，巨大的投影屏幕上放映着《Space Channel 5》游戏全程。皇家音乐厅的艺术氛围与《Space Channel 5》的人文气息相互交融，Ulala仿佛就是一位红娘，在她的妙手撮合下，古典音乐与现代音乐展开了一场惊心动魄的热恋！通关过后，全场观众起立，经久不息的热烈掌声回荡在每个人的心中……

《Frequency》："游戏史上30位最有影响力的人物之一"道格·丘奇的又一代表作。这位开发过



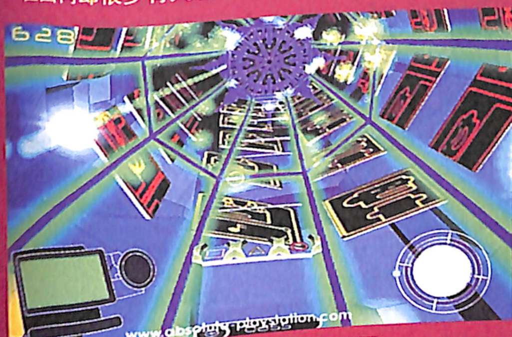
▲女主角性感美艳的Ulala成为新一代的虚拟偶像

《地下创世纪》、《神偷》、《系统震撼》等经典游戏的游戏设计师将竞速、解谜的成分融合到音乐游戏之中，为音乐游戏的革命指明了一条生机无限、前景光明的道路。

《ReZ》：正是由于它，我才把水口哲也形容为“鬼才”，将射击游戏和音乐游戏相结合的创意已经远远超越了这个时代。现今毁誉参半的口碑并不是对《ReZ》客观的评判，我相信一大半的自以为玩过《ReZ》的人并没有真正领悟和理解《ReZ》的真谛以及水口哲也所要表达的意念。《ReZ》就像是音乐游戏里的《大话西游》，充分理解得需要囫囵吞枣后的反刍。

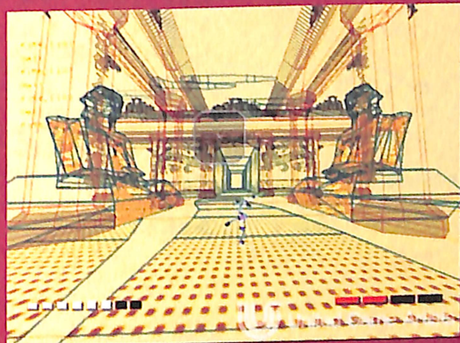


▲Frequency刚一问世就在业界博得如潮的好评，可在国内却很少有人玩到


▲名家手笔果然与众不同


▲快来参拜大师

《MARTIAL BEAT》：仍由KONAMI开发，虽然从游戏原理上它并没有脱离传统音乐游戏的范畴，但集运动、游戏、音乐、武术于一身的游戏方式却回归了音乐游戏的本质：休闲、放松、健身、欣赏、表演、娱乐。


▲超越时代的新音乐游戏，超越音乐的新时代游戏


▼Kung Fu Fighting!

▲Round One，Fight!

最最令人欣慰的是，以上几款游戏的知名度比《beatmania》、《Ez2Dj》、《Dance Dance Revolution》等传统音乐游戏绝不逊色，在游戏媒体上我们经常能看到对它们连篇累牍的介绍。正当上一辈老迈的身影已经慢慢远离我们的注意时，猛然崛起的新生代迅速的左右了我们的视线。

适者生存的悲喜剧一直都在无情的上演，也许摧毁才是重塑之前的首要准备。有时候只有截肢，才能够挽救全身。传统的音乐游戏目前迫切需要的是——用两个出现于《Ez2Dj The 3rd TraX》和《beatmania Ⅱ DX 7th style》的词汇来概括：



音乐游戏是否能回归曾经的荣华，我们不得而知。不过它必须要加紧重新启程的脚步了，因为这一次它将同死亡赛跑。

重复或许是一种怀旧的美德，但固步自封只能是自毁前程。

尾声

这篇文章是我最想写的、写得最用心的而且也是写得最痛苦的，最后的成文和初稿几乎大相径庭，如果不是主编催稿，也许这篇《另类主音》又将会是另外一个样子。

“吟安一个字，拈断数茎须”对我来说只是种“可望而不可及”的境界，不过即使能再给我一段时间，我也不会把这篇文章修改得让自己满意——甚至一辈子也不行。

一遍写得让外行人觉得内行，第二遍写得让内行人觉得外行，至于这第三遍是恰到好处还是不伦不类——天知道……

坦率的讲，徐娘半老的音乐游戏已经从我们多情的目光中缓缓淡出，但初恋时的惊心动魄与荡气回肠却安静的栖息于心灵深处最最坚硬也是最最柔软的地方——从来不用想起，永远不会忘记。

正如前言所说：因为爱的付出、因为爱的煎熬、因为爱的思索、因为爱的疲惫。

好了，也许我并不是个合格的领路人，但我想你已经来到了音乐游戏的世界。这里有历史，请尽情享受；这里有未来，请耐心期待。

装修中，小心玻璃。

只要闪过光华，短暂同样伟大。尽管辉煌不在，但我们永远都无法忘怀那曾经的音乐游戏、那曾经的另类主音。

补：本文最早刊登于《电脑游戏攻略点藏本》，但为了让更多的玩家了解音乐游戏的世界，我斗胆向《游戏机实用技术》编辑部提出了转载的请求。幸得各位同行的抬爱与欣赏，这篇拙文才得以又一次抛头露面。

电子游戏也好，电脑游戏也罢，对游戏同等当量的挚爱促成了《游戏机实用技术》与《电脑游戏攻略》这次懵懂生涩但却意义深远的联袂。真诚的期望和热心的期待双方的进一步合作。

向《游戏机实用技术》的众编辑们致以衷心的谢意与敬意——以游戏的名义。

乐园 电脑 游戏攻略 授权转载

文：胜负师

《游戏·人》第二辑音乐CD介绍

(1) 《FF X－2》主题歌——real Emotion

词：Kenn Kato
曲：Kazuhiro Hara
演唱：幸田来未

What can I do for you?

What can I do for you?
I can't hear you
What can I do for you?

あの日ココロの彼方に　描いてた场所にいる
途方に暮れてたりする　けれどもうもどれない

梦に见たカタチとは
なにもかもが異う
现实には...眩晕さえする

リアルな世界に摇れている感情
负げたくない
もうただ走るしかないこの胸に
听こえてくる
キミは一人じゃない

What can I do for you?
I can't hear you
What can I do for you?

决して振り向きはしない　あなたには頼らない
なにかがあれば必ず　すぐに来てくれるから

いまぼくにできること
それは信じること...
真実なら　この胸にある

リアルな世界に摇れている感情
支えるのは
そうあなたが教えてくれたすべて
いまの私
だから，一人じゃない

What can I do for you?
I can't hear you

リアルな世界に摇れている感情
感じても

あなたが目を闭じたなら
そこにいる　绊がある
だから，一人じゃない

リアルな世界に摇れている感情
负げたくない
もうただ走るしかないこの胸に
听こえてくる
キミは一人じゃない

What can I do for you?

What can I do for you?
I can't hear you
What can I do for you?

那一天 在心的彼方 在描绘的那个地方
我束手无策 但我已不能返回

与梦中所见到的
多少有些不同
现实让人头晕目眩

在真实世界里摇摆的感情
我不想输
我胸中能听到的
只有心跳
你不再是一个人

What can I do for you?
I can't hear you
What can I do for you?

绝不回头 我不会再依靠你
如果有什么事情 它一定会立刻到来

我现在能做的
就是信任……
真实就在我的心中

真实世界里摇摆的感情
支撑着
就是你告诉我的一切
如今的我
已不再是一个人

What can I do for you?
I can't hear you

即使你能感觉到那
真实世界里摇摆的感情

如果你闭上双眼
会感到那里的羁绊
所以，我不是一个人

在真实世界里摇摆的感情
我不想输
我胸中只有心跳
能听到的
你不再是一个人

在《FF X－2》未发售之前，相信很多朋友已经通过多种途径听到过这首《real Emotion》的片段了。第一次看到尤娜演唱会的那段CG时感觉很诧异，为什么会选择嗓音略显沙哑的幸田来未来演唱主题歌呢？这与性情温和恬静的尤娜全然不相配嘛！但如果只是单纯从音乐本身出发，这倒是一首颇具个性的主题歌，所体现的主题也正如歌名所示的那样——真性情！前卫的舞曲风格的运用在SQUARE的近期作品中已不是第一次了，此次的表现更显纯熟。相信继《FF VIII》舞会、《FF X》水中热吻后，这段尤娜演唱会的CG也将成为玩家心目中永恒的经典，而《real Emotion》也会在记忆中烙下深刻的印记。

(2) 《FF X－2》插曲——1000の言叶

词：Kazushige Nojima
曲：Takahito Eguchi & Noriko Matsueda
演唱：幸田来未

君の言叶は
梦の优しさかな?
ウソを全部
覆い隐してる
ズルイよね

旅立つ君に
冷めた背中见せて
闻いていたよ
ひとり战うの?
ズルイよね

「归ってくるから」
追い越してゆく君の声
意地张って
强いフリ
时をもどして
叫べばよかった?
行かないでと泪こぼしたら
今はできる
どんなことも

言えなかった
1000の言叶を
遥かな
君の背中におくるよ
翼に变えて

言えなかった
1000の言叶は
伤ついた
君の背中に寄り添い
抱きしめる

梦の续きは
君を思いながら
あの日のこと

忘れたふりして
ズルイよね

「手纸を书くから」
视线そらした君の声
意地张って
强いフリ
时をもどして
怒れば良かった?
待たないよと肩を落としたら?
今はできる
どんなことも

闻こえてくる?
1000の言叶を
见えない
君の背中におくるよ
翼に变えて

闻こえてくる?
1000の言叶は
つかれた
君の背中に寄り添い
抱きしめる

言えなかった
1000の言叶を
Lalalala...
君の背中におくるよ
翼に变えて

闻こえてる
1000の言叶を
Lalalala
君の背中に寄り添い
Lalalalala....

你的话
是那梦中的温柔吗?
隐藏所有的谎言
真是狡猾啊

冷冷背对即将旅行的你问
要一个人战斗吗?
真是狡猾啊

"我会回来的"
透过你的声音
我感到你在强装坚强
如果能让时间倒退
大声呼喊就好了
哭喊着叫你别走
现在我能做任何事

说不尽的千言万语
送给远方的你
让他们在你的脊背上
化为翅膀

说不尽的千言万语
靠近你
紧抱你满是创伤的背脊

梦的延续
是思念你
你装作忘记那天的事
真是狡猾啊

"我会写信的"
你转过脸去所说的话语
我感到你在强装坚强
如果能让时间倒退
我生气就好了
丧气地说我不会等你
现在我能做任何事

能听到吗?
那千言万语
送给看不见的远方的你
让他们在你的脊背上
化为翅膀

能听到吗?
那千言万语
紧抱疲惫的你
满是创伤的背脊

说不尽的千言万语
LaLaLaLa……
送给你
让他们在你的脊背上
化为翅膀

能听到吗?
那千言万语
LaLaLaLa……
靠近你的背脊
LaLaLaLa……

这是一首与《real Emotion》有极大反差的歌曲，从一定程度上可以看出幸田来未在抒情慢板歌曲方面同样具有相当的功力，7秒钟的前奏过后，幸田深情的歌声响起，夹杂着丰富的情感变化，表现的是千言万语无人诉说的思念情怀，复唱部分更是以泣声表达了情感高潮，恰如其分地表现出少女对于恋人不舍的相思之情，这与《FF X－2》中尤娜寻找寄达的主题不谋而合。与《real Emotion》相比，相信有相当部分听者更容易接受这首《千言万语》吧。



(3) 《FFTA》交响乐——主题音乐
(4) 《FFTA》交响乐——战斗音乐



作曲：崎元仁 & 植松伸夫

事实上，有这两位高人担当音乐制作，那《FFTA》在音乐方面就完全不用担心。只可惜GBA的音源限制使玩家在游戏中并不能完全感受本作音乐的独到之处。这里选择的是重新录制的《FFTA》原声音乐交响乐版本中最具代表性的两首，如果说主题音乐中还有电子合成器来体现梦幻感觉的话，那完全交响乐化的战斗音乐表现更多的是轻快而非激烈，毕竟《FFTA》世界中的战斗不过是有规则的竞技比赛。不过旋律中丝毫没有缺少“《FF》系列”应有的大气。尽管游戏中无法听到ZONE的《白花》，但有如此优秀的原声音乐已经足够了。

(5) 《FFVII》MIX战斗音乐 Those Who Fight Further



作曲：关户刚 & 福井健一郎

或许已经没有多少人记得1997年1月31日是什么日子，但当耳边响起如此熟悉的旋律时，是不是也会像我一样心潮澎湃呢？6年的光阴是如此遥远却又近在眼前。回想起为《FF VII》奋战的日子里，每当这首曲子响起，就令人热血沸腾，肾上腺素的分泌也随之增加，“我们的列车中途是不能停止的！”这首《Those Who Fight Further》（现在才知道曲名）是“《FF》系列”混音版战斗音乐中与原曲区别最小的一首，不过重金属含量的增高似乎更突出了《FF VII》不同于前几代的近未来感，可以细细品味一番。

(6) 《无尽沙加》主题歌——天翔ける翼

词：河津秋敏
曲：浜涡正志
演唱：柏原美绪



要将《无尽沙加》全角色通关可绝非易事，不过编辑部攻略第一人呈辰可非等闲之辈，在他的努力下，终于令这首动听的《天翔ける翼》得见天日。刚听到这首歌时，第一感觉很像一些宫崎骏动画主题歌的风格，比如《天空之城》和《千与千寻》。演唱者柏原美绪的名字在SQUARE的作品中并不少见，在《FF X》和《FF XI》的某些曲目中都能看到她的名字。那如男童般清脆的嗓音在大量古典的配器下显得格外突出，响彻云霄。听着如此美妙的旋律，通关时的艰辛也化作甘甜在心中久久回味。

(7) 《真·三国无双3》主题歌——Cross colors

演唱：小柳由纪



“353”未发售前就有不少人对主题歌有不少猜测，这次终于回到了日本歌手的母语，大家也不会再有把“画地为牢”听成“华丽未来”的尴尬了吧。(^_^)不过，光荣这次启用在日本歌坛有“铁肺歌姬”之称的小柳由纪来演唱主题歌的确让人稍感意外。但是，小柳充满磁性的高亢嗓音用来表现带有黑人灵魂乐演唱技巧的舞曲来可谓得心应手，曲风旋律琅琅上口，三国乱世群英的英雄气概在整首歌曲中表露无遗。与一首窝R&B风格的《生路》相比，这首《Cross colors》可能会更耐听些。

(8) 《维纳斯与布雷斯》——主题音乐



说到《维纳斯与布雷斯》，就不得不提及前作《7莫尔莫斯骑兵队》，尽管两作在系统方面一脉相承，但在音乐风格上发生了很大的改变。前作的音乐活泼、轻快，甚至还有些俏皮的感觉，用以表现童话色彩，在配器方面比较多样化，颇有些欧陆民谣的风范；而本作的音乐凝重深远，荡气回肠，表达的是一种宿命感，钢琴等乐器的运用则更为频繁，更接近于古典音乐风格。不管怎么说，《维纳斯与布雷斯》在音乐方面的表现是十分出色的，就便是这首短短的主题音乐也值得反复聆听。

(9) 《维纳斯与布雷斯》八音盒原曲 大きな古时计

作词：保富康午
作曲：H・C・Work
演唱：平井坚

おおきなのっぽの古时计 おじいさんの时计 百年 いつも动いていた ご自慢の时计さ おじいさんの 生まれた朝に 买ってきた时计さ いまは もう动かない その时计	巨大的古钟 那是爷爷的时钟 它一直走了一百年 是个值得骄傲的时钟 那是爷爷生下来的那个清晨 买来的时钟 但现在它却不能走了
百年 休まずに チク タク チク タク おじいさんと いっしょに チク タク チク タク いまは もう动かない その时计	一百年不休止地 滴答 滴答 滴答 滴答 与爷爷一起 滴答 滴答 滴答 滴答 但现在它却不能走了
何でも知ってる 古时计 おじいさんの时计 きれいな花嫁やってきた その日も动いてた うれしいことも 悲しいことも みな知ってる 时计さ いまは もう动かない その时计	古时钟无所不知 爷爷的时钟 美丽的新娘嫁进来的那天 它还在走 高兴的事，悲伤的事 时钟都知道 但现在它却不能走了
うれしいことも 悲しいことも みな知ってる 时计さ いまは もう动かない その时计	高兴的事，悲伤的事 时钟都知道 但现在它却不能走了
真夜中に ベルがなった おじいさんの 时计 お别れのときがきたのを みなにおしえたのさ 天国へのぼる おじいさん 时计とも お别れ いまは もう动かない その时计	深夜中铃声响起 那是爷爷的时钟 它告诉大家 离别的时候到了 飞向天国的爷爷 与时钟道别 现在时钟已经不能走了
百年 休まずに チク タク チク タク おじいさんと いっしょに チク タク チク タク いまは もう动かない その时计 いまは もう动かない その时计	一百年不休止地 滴答 滴答 滴答 滴答 与爷爷一起 滴答 滴答 滴答 滴答 但现在它却不能走了 但现在它却不能走了



是否有人对《维纳斯与布雷斯》片头一开始的八音盒式的音乐感到耳熟能详呢？事实上这首在世界范围内被广为传唱的童谣诞生于1876年，名为《Grandfather's Clock》，出自美国作曲家Henry・Clay・Work之手，因其琅琅上口的曲调流传了127年迷经久不衰。在国内因为《流星雨》原唱而为歌迷所熟悉的日本R&B实力唱将平井坚翻唱的这个版本忠实地保留了原作的精神。平井坚舒缓深情的演唱加上背景音中古钟的滴嗒声给人一种平和安详的感觉，虽然与游戏本身联系不大，但还是在此诚意推荐。

(10) 《暗黑编年史》主题歌——Time is changing

词：Mike Reagan
曲：西浦智仁
演唱：矢野千代

I'll take my chances,racing time
Re-writing the book
For all to see
On my own, I can ride the winds of change
To heal a broken time, a broken world

In the Dark
A candle is the sun
To light our way back home
It's a dream
It's a hope
That one day we'll be free
Give me strength to open up the door

Only the strong ones
Can stand the test of time
Caought in between these two worlds
Finding our way
The sun will rise
To pierce the sky
When this wonderful world
Start to shine

This timeless journey, far from home
I gave it all up
To make a change
Sure and strong, I will fight for what is right
To make a better place forever more

Through the door
I feel our freedom burn
With the light of a thousand suns
We will stand
We will fight
And break through these walls
With the strength and fire in our soul

Only the strong ones
Can stand the test of time
Caught in between these two worlds
Finding our way
The sun will rise
To pierce the sky
When this wonderful world
Starts to shine

When this wounderful world
Starts to shine

我会找到机遇，会找到时间
重写那部书
让大家看到
自己旋紧变化的发条
治愈毁坏的时代，毁坏的世界

在黑暗中
蜡烛宛如阳光
点亮回家的路途
这是一场梦
也是一个愿望
总有一日我们会自由
请给我打开那道门的勇气

只有坚强的人
才可以经受时代的考验
彷徨在两个世界中
找到出路
太阳会升起
阳光穿破云层
那时这个美好的世界
才开始拥有阳光

这无尽的路程，远离家园
我下定决心
寻找一个机遇
我不会犹豫，为正义而战
为了一个美好的未来

穿过那道门
我感受到自由诞生
在千道阳光的沐浴下
我们会坚持
我们会战斗
打碎面前的壁垒
用灵魂中的力量和火焰

只有坚强的人
才可以经受时代的考验
彷徨在两个世界中
找到出路
太阳会升起
阳光穿破云层
那时这个美好的世界
才开始拥有阳光

那时这个美好的世界
才开始拥有阳光

上次新春合刊音乐CD中的“漏网之鱼”这次说什么也不能放过了！作为一款游戏的主题歌，《Time is changing》算得上是范本之作。《暗黑编年史》的音乐风格偏向于东欧，主题歌舒缓悠扬的旋律与整体风格并不冲突，而歌曲内涵也与《暗黑》改变时间、创造历史的游戏主题相切合。实力派歌手矢野千代那极富韵味的女中音给予了这首歌独特的生命力，无论是在游戏中欣赏还是单独拿来品味都能给听者留下深刻的印象。对于日本歌手不太标准的英文发音就不用计较太多了。(^_^)



(11) 《樱大战 浓情之澜》ENDING——花咲く乙女

词：广井王子
曲：田中公平
主唱：横山智佐



第一次听这首歌曲可以追溯到1996年，如今还清楚地记得那个秋天第一次通关时听《如花少女》的感受，那种感觉就像与相处多年的老朋友的分手，而在一年之后的那一天某种怀念的思绪重新涌上心头的滋味，浓烈中蕴藏着淡淡的清醇，伤感中包含着丝丝的激情，在时隔近7年的今天再次平心聆听，那种感觉仍然记忆犹新，十几岁的少年如今或许已为人夫，但对于当年的那份纯真相信不会为因时光的消逝而淡忘，只不过因为时间的沉淀而衍变成生命中不朽的旋律……

(12) 《CVS2》BGM——This is ture love makin'



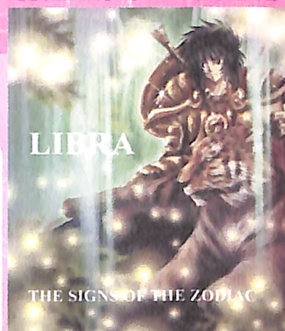
每次练习《CVS2》或是与人对战，胜负师都会条件反射地选定“伦敦”作为比赛场地，因为这里有《CVS2》中个人认为最好听的背景音乐——《This is ture love makin'》。欢快的节奏并不是光靠强有力的鼓点来表现，手鼓的合理运用使节奏感更为突出，反复吟唱的清亮女声给人以很强的冲击力，小提琴在整体中的点缀作用也不容忽视。自《SF3.3》在音乐方面给我的震撼之后，已经很久没有听到如此优秀的格斗游戏的BGM了，请允许在下出于一点“私心”将这首曲子推荐给大家。

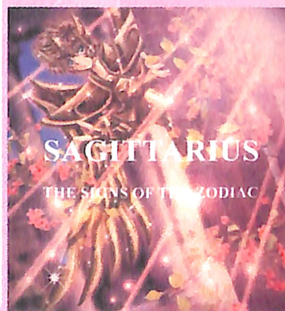
(13) 《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇》主题歌 地球仪

作词：松泽由美 & 高井丽
作曲：松泽由美
演唱：松泽由美



和很多日本的TV版动画一样，《圣斗士星矢》的有头无尾实在是种遗憾，这也难怪“冥王篇”虽只是推出寥寥数集，便在国内引起了不小的反响，毕竟都是对圣斗士有着十几年感情的FANS了。由松泽由美创作并演唱的主题歌全然没有了TV版主题歌那种正义的热血感觉，取而代之的是一种莫名的忧伤。松泽以女性细腻的情感演绎着这首忧郁哀怨的情歌，一开始的确很难让人把这样的风格与意志坚定、豪情万丈的圣斗士形象联系在一起，不过，现在这种反差手法并不罕见，还是多在意一下歌曲本身吧。





(14) 《机动战士高达SEED》第二主题歌 Moment

词：Vivian&Kazuma
曲：Akio Dobashi
演唱：Vivian&Kazuma

誰も皆さまよいながら 答えを探して…

二人ならば时间さえも支配できると
思ってたあの顷
月日は流れ 宇宙(そら)の色も変わるように
すれ违ってた心

巡り来る季节の中で
あの瞬间(トキ)が止まればいいのに
二人まださまよいながら
この暗暗(そら)の彼方に爱を探して…

今の君に映る宇宙(そら)は
どんな色なの?
闻き返せないまま
大切なこと
忘れてしまっていくようで
少し戸惑う心

目眩(めくるめ)く银河の中で
その心たぐり寄せてる
二人ただ星を见上げて
あの瞬间(トキ)の宇宙(そら)の色を重ねてる
大切なこと忘れてしまわないでいて
汚れを知らぬ心

巡り来る季节の中で
この地球(ほし)が消えさる时には
心ごとゼロにもどして
少年の瞳で见つめて
二人またあの梦の果てへ
步き出す
つないだ手を离さずに

无论是谁 都是如此迷惘地寻找答案

如果是两人，就能将那时间支配
回想起那个时候
时间流逝 天空的颜色开始改变
擦肩而过的两颗心

交替的四季里
如果那一瞬间能停止有多好
两人还是如此迷惘
在黑暗的彼方寻找爱

如今映在你眼中的天空
是什么颜色?
但你没有回答
那些许
似乎忘记了重要的东西
困惑的心

炫目的银河中
那颗心渐渐靠近
两人只是遥望星空
与那一瞬间宇宙的颜色重合
不要忘记重要的东西
那颗不知道污秽的心

交替的四季里
在这个星球消失的时候
每一颗心都回归到原点
少年的眼睛凝视着
两人再次迈向那
梦的彼岸
紧握双手不在分离

《高达SEED》作为“《高达》系列”的最新作而为广大机动战士FANS所津津乐道。两首主题歌都是风格比较类似舞曲型情歌，不过个人比较偏爱第二首，因为演唱者之一的Vivian其实就是数年前从台湾转至日本发展的徐若暄，多少要支持一下吧！不过在这首歌中徐若暄的表演中规中矩，比较平实；与之相比，摇滚乐歌手Kazuma的男声嗓音更为突出，表现了其颇具实力的唱功。不管怎么说，这都是一首相当不错的对唱歌曲，喜欢日本音乐的朋友不妨练习一下，也好在KTV与自己的恋人高歌一曲。



(15) 《Wolf's Rain》片尾歌——Gravity

作词：TROY
作曲：菅野洋子
演唱：坂本真绫

Been a long road to follow
Been there and gone tomorrow
Without saying goodbye to yesterday
Are the memories I hold still valid?
Or have the tears deluded them?

Maybe this time tomorrow
The rain will cease to follow
And the mist will fade into one more today
Something somewhere out there keeps calling

Am I going home?
Will I hear someone singing solace to the silent moon?
Zero gravity what's it like?

Am I alone?
Is somebody there beyond these heavy aching feet
Still the road keeps on telling me to go on

Something is pulling me
I feel the gravity of it all

走过很长的路
到那里，明天又要出发
还没对昨天说再会
有没有确切的记忆
还是早已被泪水迷惑

可能明日此时
雨便会停下
而薄雾将彼此消解
来自何处又是谁的呼唤

我是在回家吗
会不会有人在吟唱，安慰寂寞的圆月
什么是零重力

我是不是很孤独
沉重的脚步迈向的远方有没有人在等待
长路催促我前行

是什么在推动我
让我感受到重力



相信不少动漫爱好者对数年前的经典名作《Cowboy Bepop》还记忆犹新吧，《Wolf's Rain》正是由该剧原班人马在近期制作的动画佳作，现正在日本富士电视旗下的5个台热播，相信过不了多久便会成为国内不少动漫迷谈论的焦点。《Wolf's Rain》的音乐完全由活跃于动漫游戏界的音乐人菅野洋子一手包办，片尾曲《Gravity》则是和名声优板本真绫再度合作，菅野洋子忧郁深邃的曲调与板本真绫如水晶般清澈的嗓音间完美的结合令这首歌曲的魅力无可抵挡，相信看过《狼雨》的朋友更能体会其中深意吧。

(16) 《猫的报恩》主题歌——风になる

词／曲／演唱：つじあやの

忘れていた目を闭じて 取りもどせ恋のうた
青空に隠れている 手を伸ばしてもう一度
忘れないですぐそばに 仆がいるいつの日も
星空を眺めている 一人きりの夜明けも

たった一つの心 悲しみに暮れないで
君のためいきなんて 春风に変えてやる

阳のあたる坂道を 自转车で驱けのぼる
君と失くした想い出乗せて行くよ
ラララララ 口ずさむ くちびるを染めて行く
君と见つけたしあわせ花のように

忘れていた窗开けて 走り出せ恋のうた
青空に托している 手をかざしてもう一度
忘れないよすぐそばに 君がいるいつの日も
星空に辉いてる 泪揺れる明日も

たった一つの言叶 この胸に抱きしめて
君のため仆は今 春风に吹かれてる

阳のあたる坂道を 自转车で驱けのぼる
君と誓った约束乗せて行くよ
ラララララ 口ずさむ くちびるを染めて行く
君と出会えたしあわせ祈るように

君と出会えたしあわせ祈るように

紧闭双眼 取回那忘却的恋曲
隐藏在蓝天 我再次伸出手
不要忘记 我就在你身边 无论何日
遥望星空 也遥望独自一人的清晨

只是那颗心 不要让它陷入悲伤
将你的叹息 变为春风吧

骑着自行车 走在撒满阳光的坡路
载着与你曾失去的回忆上路
啦啦啦啦 吹着小调 将嘴唇吹红
就像与你一起发现的幸福之花那样

打开窗户 曾经忘却的恋曲奔放而出
托付给蓝天 再一次用手遮住阳光
不要忘记 我就在你身边 无论何日
星空在闪烁 泪珠摇动的明天同样在闪烁

这惟一的话语 紧拥在心中
为了你 我现在正被春风吹拂

骑着自行车 走在撒满阳光的坡路
载着答应与你一起同行的誓言上路
啦啦啦啦 吹着小调 将嘴唇吹红
祈祷与你邂逅的幸福

祈祷与你邂逅的幸福



一副眼镜，一头短发，一脸笑容，一把木琴，构成了一个23岁的大女孩。其貌不扬的つじあやの在演唱宫崎骏去年的动画片《猫的报恩》主题歌《风になる》时流露出的正是那种难得的本色，毫不造作，几无修饰，这可能是宫崎大师作品的音乐中力求表达的东西。听到这样的歌声，有如草场上迎面吹来的和风，清新自然，又如漫步在飘荡着泥土芳香的田间小路上，轻松惬意。这种超凡脱俗、远离尘世喧嚣、回归大自然的感觉，正是忙忙碌碌的现代人所缺乏的。又有多少人想变成自由自在的风呢？

小编与上帝

大家好，我是纱迦。《游戏·人》第一辑推出后有很多读者来信反应，《游戏·人》也应该有一个类似"读编往来"的交流栏目，于是"小编与上帝"就这样诞生啦！这里的上帝，当然就是各位《游戏·人》的读者大人了，纱迦就是众小编推举出来的代言人，大家有什么话但说无妨，纱迦一定知无不言，言无不尽，尽量把"小编与上帝"做成一个真正有《游戏·人》特色的读编交流栏目。

天津徐洪涛：《游戏·人》的众位大编们你们好！应该是这样称呼吧(^-^)。我是一个普通的游戏人，爱玩游戏也自己制作一些小游戏。读了贵刊觉得贵刊的内容很好很丰富。特别是对于游戏文化方面做得非常之好！也许是第一辑的原因，我觉得与读者的交流做得有些不够，应该开设一个如"游戏人心声"之类的栏目。供大家交流，传达读者在玩游戏中的心得、经验或遇到的困难。我会永远支持《游戏·人》，愿《游戏·人》越办越好，让《游戏·人》更贴近游戏人。

✉ 呵呵，这就是"小编与上帝"这个栏目诞生的由来了。这个栏目的名字并不是纱迦起的，而是胜负师和泰坦定的。大家觉得怎么样啊？

上海姚伟：《游戏·人》的定位很有新意和深意，在众多游戏杂志中可谓独树一帜，与大多数以介绍游戏攻略为主的杂志来比，要深一个档次。《游戏·人》这样的定位非常可取，值得发展，它是游戏杂志出版的另一主流。特别是在游戏非常普遍的时候，泛滥的游戏铺天盖地，游戏的历史、游戏的文化、游戏的内涵，才是一个游戏人所关心的事情。还有数篇文章摘自"天幻网"，好像是我交论文报告，到网上找几篇交给老师一样不负责任。《〈FFIV〉～〈FFX〉的三种女孩》的作者是否因此收到了你们的稿费也是我关心的问题。

✉《〈FFIV〉～〈FFX〉的三种女孩》一文确实是摘自天幻网，当然我们已经依照标准付足了稿费，这点请大家放心。至于说随便找几篇文章放到《游戏·人》，这可就有点冤枉小编了。虽然这篇文章在网上已经出现过了，但毕竟在中国能够上网的玩家还是少数，而上网的玩家中又能看到这篇文章的玩家更是少中之少。好文章理应让更多的人看到，所以我们才选取了这篇文章。

黑龙江读者马海洋：PTFG众小编好，在下有礼了。在下乃一油炒饭，很早就想给各位写点什么，但一提起笔又不知如何下笔。看到《游戏机实用技术》上的介绍，决定等《游戏人》出了以后买来观看一下。对于CD，内容也没的说，你们精选出来的内容我们听得出。我把光盘插进口袋中，晚上放学后，我仅仅拿出来看了一眼，被同学看到，差点被借去。我说我还没听，他却说："今天你回去听，明天借我。"既然关系这么好，总不能不借他，我第二天就借了他。天啊！从此CD"一去不复返"，被那些同学传来传去，几乎听烂了。还好我先把它做成了MP3，才能一边听RIKKI的《素敌だね》一边给你们写信，现在那张CD还不知去向。如果真的听烂了，我就去再买《游戏人》……

✉ 当时我们之所以考虑用CD而不是VCD，就是出于收藏考虑，用CD显然比VCD更有收藏价值。不过上次所送的CD还是出现了一点问题，这次众小编已经吸取了教训，保证比上次有所提高。

广州周壮平：对于《阿猫阿狗》，我从中看到的不是游戏带给人灾害，而是令人更享受生活，带给人更多的快乐。当然，真正享受游戏并非一味地玩游戏，而更应把游戏结合人生，不应完全沉浸于游戏，而应从游戏中得到启发，从游戏中联想到现实的人生，联想到自己的梦想。我虽是一个初三学生，但我也有一段时间由于游戏而使我失去了许多东西，现在想起来还真后悔。但对于失去妹妹的周煜来说，我这点错不算什么，我知道失去妹妹那段时间周煜一定很痛苦，但我希望他从此更珍惜他与他妹妹的美好回忆，希望他能记住与他妹妹度过的美好时光，更珍惜身边的亲人朋友，把最好的故事和游戏告诉存在于他心中的妹妹。个人看法：游戏就是人生，人生本来就是一场游戏，一场无法预见结局的游戏，无论结局如何，起码自己如游戏中的主角一样走自己的路，曾经得到过，也曾经付出过。

✉《游戏·人》问世后，《阿猫阿狗》这篇文章引起了极大的反响和关注，有很多读者都在来信中提到了自己的感受和看法。我已经把这些意见忠实地反映给了《阿猫阿狗》一文的作者栾东，他的意见大致如下：①玩物不丧志；②游戏不是人生，要以正确的态度对待人生。这是作者的深刻感受，请喜欢这篇文章的读者一定要牢记。

黑龙江邢涛：自从贵刊放出要出这本书的消息之后，我就满怀期望地等待……当买到了这本书并仔细阅读后（这书真是耐读，能让我看上半个月），感触太多了，就是几天几夜也说不完，所以我就不全说了。这期的附赠光盘更是精品中的精品！！！听了《梦幻模拟战2》的音乐后，我感觉我浑身的血液都在流动（平时可是感觉不到的哦），我和我最好的朋友栾就是在《梦幻模拟战2》的音乐下初识的，他是练功狂，每个他喜欢的人都用调关秘籍练到LV99了，我仿佛又回到了那个MD伴随我们的日子……感谢小编们把我们带回了那个美好的回忆中……真希望永远活在那段时光，每个人都很穷，大家攒钱买回N百元的MD的卡，几个人轮班通关（是一人通至少一次哟）……无限的回忆……谢谢你们，我在这里代表全国玩家感谢你们！（众人：你不配！打！）

✉ 我们这些小编都是玩龄在10年以上的人了，虽然现在的游戏越来越"高级"，但我们更怀念过去的快乐时光。说起MD，编辑部里有好几位小编都对其怀有特殊的感情。多边形因为喜欢MD上的《超级忍II》而买了PS2的《忍》，紫枫先买MD后买NOMAD，《梦幻模拟战2》更是人气超高啊！不过后来出的3、4、5都太让人失望了。

浙江焦德智：咳咳，几天来的第四次写信了。这次想说说《游戏·人》。首先我对这本杂志的定位是执肯定态度的。要让电子游戏在中国成为一种正常的娱乐，必须肯定这是一种文化，一种艺术。但是国内的游戏氛围说实话普遍比较浮躁，很少有人静下心来感受游戏给人带来的一种文化，一种思维方式。我听到过这么一种说法，很多很多的历史才沉积为一点点的习惯，很多很多的习惯才沉积为一点点的文化。所以今天我们回头看《FF》、看《MARIO》的时候，才会觉得有所感动。我们的环境因为D版没落到今天这个样子，现在如果一味地想搞游戏文化的杂志怕是很难办长久。所以这类杂志不宜多出，频率不能太高。以免文章质量下降，或是主题跑偏，无人共鸣。

✉"很多很多的历史才沉积为一点点的习惯，很多很多的习惯才沉积为一点点的文化。"这句话说得太好了！你说的话确实有道理，这也正是我们出《游戏·人》的初衷。《游戏·人》第二辑之所以时隔多日后才重整旗鼓，正是出于保证杂志内容的考虑，只是让大家久等了。

云南陈健：对于本期的游人小说确实挺感动，特别是《阿猫阿狗》看后真是会让人产生一种改过自新、奋发图强、杜绝游戏的想法。好在本人有15年的玩龄了，仅十分钟后便恢复正常，希望以后有更多作品出现在"游人小说"里。

✉ 汗……这期又有栾东的小说《我的老板董鹏》，就看你喜不喜欢了。另外还有一篇由我推荐的《爱情与阴谋》，个人非常喜欢。

亲爱的《游戏·人》编辑们：

你们好！感谢你们从百忙之中抽出时间看信，更感谢你们制作的这本《游戏·人》！我还是个在校的高中生，学习很紧张，但为了“使《游戏·人》更贴近游戏人”，我很乐意地写下对这本书的观后感：

刚听说贵社将制作一本名为《游戏·人》的书时，我是很兴奋的。虽然我至今仍买不起时下任何一款主机，但我时常阅读贵社的“游戏鸡”，总能保持着对游戏的那份执著和热情。当我拿到这本书时，有失望，也有感动，但感动盖过了失望，觉得这本书，我没买错。

“立足于游戏文化，力图传递游戏的内涵和外延，反映游戏人的所思所想、喜怒哀乐。”这样的定位，谁还会投反对票呢？这不仅仅是贵社制作这本书的初衷，我想那不也是广大游戏爱好者想要看到的吗？只要贵社不忘这个宗旨，这个目标，并且的确能达到这个目标，这本书就一定能成功，一定能赢得更多的读者，无疑也能为中国的电子游戏事业添砖加瓦！这是《游戏·人》的第一辑，看得出你们花尽了心思：图片很丰富，特别是一些栏目开始前的一幅图，很有韵味，很美，一下子把人的精神提起来，引导着读者往下阅读。栏目的名称也起得有诗意，让人一看就浮想联翩。排版方面大多都很合理，色彩繁多、艳丽，小图片精美、合适，布局有创意、新颖。只是有个别版面稍嫌凌乱，另外就是字体的变化不够多，好像只用了一两种字体。应该多用一些有趣的字体。内容上也很充实，从始至终基本能围绕着“传递游戏的内涵和外延”这个主题，但某些栏目的语言还是不够生动、精练和幽默，使人读起来很闷。你们在选文章的时候一定要多留意文章的语言，以读者的身分审视这篇文章，看能否吸引读者读下去。不能的话，这篇文章就算内容再丰富，也算不及格。如果满分为100分的话，这期《游戏·人》我会打75分。对于这类书，时效性并不是那么讲究，于是题材、内容变得尤为重要了。而这本书我觉得它做到了，尽管并不十全十美，还需要很多改进。

以上就是我在读完《游戏·人》后一点简陋的感想，现赶快写出来告诉各位编辑，以表示我对各位编辑工作的支持。望下一期《游戏·人》办得更成功！祝各位编辑工作顺利、身体健康！

广东省封开县　谢晓江

在决定要创办《游戏·人》这样一本书的时候，大家心中就已经明确了它的定位。由于是第一次涉及到这方面的内容，在制作《游戏·人》第一辑时大家都没有太多的经验，正如你信中所说的那样，有很多不尽如人意的地方。75分的评价的确公允，我们自己对创刊号的评价也差不多。不过经过《游戏·人》第一辑的洗礼后，大家都获得了不少经验值，也升了不少段，现在制作起来就要熟练得多。我们希望这次的《游戏·人》第二辑能够在大家心目中获得高分！

游戏与排队

在我们的日常生活中，排队购物并不是什么稀罕事情。别的不说，今年年初去火车站买火车票时的情景，众小编可是记忆犹新。不过排队买游戏的场面——你别说，我玩这么多年游戏了，还真没见过。在日本这可不是什么稀罕事，瞧瞧这些日本玩家买游戏的劲头，就跟买板蓝根和醋似的。



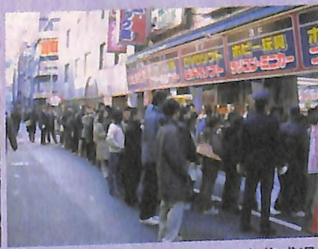
▲2000年12月10日WSC发信盛况



▲2000年12月11日新PS2发信盛况



▲2003年1月24日《DOA排球》发售



▲2003年2月14日GBA SP发信盛况

因为没有收到回信，所以又发送一次啦！

2003年2月25日，北京的一个普通的寒冷的夜晚，我在去吃晚饭的路上经过了一间书报亭。打量了半天忽然看到了一个新面孔——《游戏·人》——嗯，名字不错，有点意思，专栏里还有介绍我喜欢的RPG的历史，还有《FF XI》，嘿嘿，高兴！就是有点贵——16元！才带盘CD，看看曲目还不错嘛，一半还没听过，心动不如行动吧！（哈，还好身上钱够买书加吃饭……不然就惨了，这么冷的天，饿肚子实在是件很痛苦的事情。）

边吃着晚饭，我就迫不及待地看起来了，本人的阅读习惯向来是从感兴趣的部分开始，自然是先看“传世之书”了——RPG类型的游戏向来是我的最爱，不论是纯RPG还是ARPG。其实游戏类型对我而言没什么太大的区别，只要是好的游戏，我自然会支持，这也应该是每个“游戏人”的共同之处吧。

随着时间的流逝，一篇篇文章带着我重温了RPG游戏的历史，也让我重新回忆起自己的游戏经历：第一次得到的游戏机——任天堂的红白机——是因为妈妈抽奖得到的奖品，呵呵，2元人民币换来的宝贝啊！玩《超级玛莉》、《洛克人》、《金刚》、《冒险岛》经常请人表演怎么通关：玛莉什么时候跳会放几个烟火；《洛克人》的后面我永远都打不过，要请高手代打；第一次玩《足球》，以12:0打败隔壁的小毛孩，好不得意；第一次因为妈妈怕影响我的学习要送走我的游戏机，我跑到好朋友家和她一起打了一次永生难忘的《魂斗罗》，边哭边打的……；第一次玩《大航海时代》，通关N次，称霸全球，也因此记下全部海岸线和港口，当初的地理老师知道了恐怕要哭死了（目前我仍盼着KOEI早日出个5代来玩玩，当然要更多的帅哥美女外加战斗贸易，航线要多，对手要强，情节要丰富……汗，游戏开发者不要累死就好）；第一次玩《生化危机》，半夜不敢上厕所，开灯睡觉……太多太多的回忆，甜蜜的、懊恼的、激动的、哭泣的……再次醒悟：游戏，这辈子恐怕真的是放不开了！

接着发现很想马上看完，急急回家，开始看《天人之书》，了解了NINTENDO的发展史，觉得作者和编者都是非常地强……佩服，无话……

接着看的是我最喜欢的“《FF》系列”的各种文章，呵呵，曾经一度疯狂迷恋《FF》到想进史克威尔工作，连选修课都是选的日语……好友说我玩游戏到神经错乱。不过倒真是差点去日本……不过世事难料，结果是好友去了，我留在北京。看到史克威尔和艾尼克斯合并的消息总是有点伤心的，再漂亮的表象也掩饰不住现实的残酷，只是为了生存罢了……我最爱的史克威尔，我的最终幻想啊……

北京　胡博涵

看着《游戏·人》，想到自己的游戏史，这样的读者并不是少数。说句实话，就连我们这些小编当初看到这些文章时也会有类似的想法^_^。究其原因，我想大概就是因为我们都是游戏人吧！和游戏接触了这么多年，相信自己一辈子也不会忘记这个曾经带给我们欢乐的东西。广西的陈桂芳读者（男性，31岁）来信说因为工作繁忙，还要兼顾家庭，自己已有数年没玩游戏。不敢说自己能玩一辈子游戏，但希望自己能够做一辈子游戏人。我想，这也是大家的心声吧！

《游戏·人》第二辑读者调查

衷心感谢诸位游戏人对于《游戏·人》的支持

《游戏·人》第一辑自举办互动回函赠礼活动以来，收到数千封来信及几百封电子邮件。这些热情洋溢的回函中有对第一辑的肯定，当然也不乏尖锐的批评。我们深知《游戏·人》第一辑如同初生的婴儿般稚嫩，各位读者的真知灼见对于我们继续制作《游戏·人》起到了很大的帮助。经过了长时间的探讨与沉淀，我们推出了《游戏·人》第二辑，想必大家应该可以看到第二辑在许多方面的改变。当然，这一切还远远不够，读者的意见依然是指引我们前进方向的明灯。希望您不要吝惜笔墨，对第二辑提出宝贵的意见和建议。因为——

有您的意见，我们会做得更好！

本期调查提问

1.您对《游戏·人》第二辑的规格、排版、栏目设置等方面有什么意见？

2.您对第二辑中最满意和最不满意的内容或栏目有哪些？（可精确到某篇文章）请说出您的看法。

3.您在今后希望看到什么样的内容，增加什么样的栏目？

4.您对本次的音乐 CD 的内容和质量满意吗？有什么建议？

《游戏·人》第一辑回函赠礼名单公布



回函礼品一 PS2 1名

陈煜　上海市闵行区航华三村 272 号 201

回函礼品二 GBA 10名



姓名	地址
刘乐乐	北京市宣武区红莲中里 15 楼 2 门 202 室
朱晓毅	上海市武宁南路 438 弄 2 号 2301 室
贾楠	北京市海淀区知春路罗庄西里 8 号楼 1802 室
赵宇	黑龙江省哈尔滨市平房区友协二校收发室
陈志洪	广州市市桥镇东方花园又一居 9 座一梯 1002 室
秦岭	长沙交通学院 532 信箱
包青	武汉市黄陂职高 2001 微 3
熊斌	云南省大理州民族中学高 67 班
康伟	重庆市九龙坡黄角坪搬运西村 117 号
范志强	北京市丰台区蒲黄榆四苍十排一号

回函礼品三 游戏 T 恤 88名



姓名	地区
高翔宇	河北
李超	江苏
刘正良	广西
徐濛	湖南
杨洋	广西
江楠	北京
曾实	北京
王伟	江苏
王磊	浙江
张伟	浙江
陈迪菲	福州
周壮平	广州
赵璐	福建
侯新亮	北京
李楠	山西
范思聪	河北
郁晓青	江苏
李清	湖北
曹锰	武汉
莫宇宏	广州
孙斌	广西
黎建杨	广东
蒋辉	江苏
方思源	江苏
蔡明岳	广东
张卓标	广东
阮士骥	安徽
富宁	吉林
柯遥	上海
李伟	长春
袁艺	云南
邓旻哲	韶关
张云龙	济南
董颖华	上海
张兆鹏	辽宁
董旭	山东
潘钦	浙江
庄浩	广东
黄以然	广西
陈潇峰	哈尔滨
顾乙昕	江苏
姚淳	广西
王俊龙	西安
关鹏	天津
伏扬	四川
王文丰	四川
杨万全	云南
费禹赫	辽宁
蔡青	湖北
胡训杰	北京
温旭海	浙江
栗明	重庆
吴岩	河北
陈健	云南
彭浩	四川
周恒天	武汉
黎家宁	广东
蔡志弘	陕西
姜扬靖	浙江
丁雪松	北京
刘振宇	大连
沈培峰	吉林
卢宇坚	广东
邢涛	黑龙江
李艳红	江苏
王楠	云南
李婷婷	四川
朱军	北京
王翔	四川
胡晓	北京
陈烨	贵州
李建辉	北京
盛立恒	上海
李莉	哈尔滨
马洁	北京市
蒋斌	江苏
汪松	天津
范铁汉	河北
王凡	湖南
石冰	武汉
张锐	上海
唐杰	广西
李彦彬	山西
周林	北京
曾肖	上海
夏传华	上海
常雅辉	河北
董磊	陕西

温馨提示 《游戏·人》第一辑回函礼品会在第二辑上市后寄出。如果获奖者在《游戏·人》第二辑上市后一个月还未收到回函礼品的话，请尽快与游戏机实用技术杂志社联系，我们会进行核对。

来信请寄：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 《游戏·人》收 邮编：730000　Email 请发至：gamer@ucg.com.cn



责　编：李盈春
编　审：李槐子
出品人：张光明
监　制：郑　翔



ISBN 7-88616-013-x
9 787886 160134

游戏机实用技术杂志社 制作
甘肃省音像出版社 出版